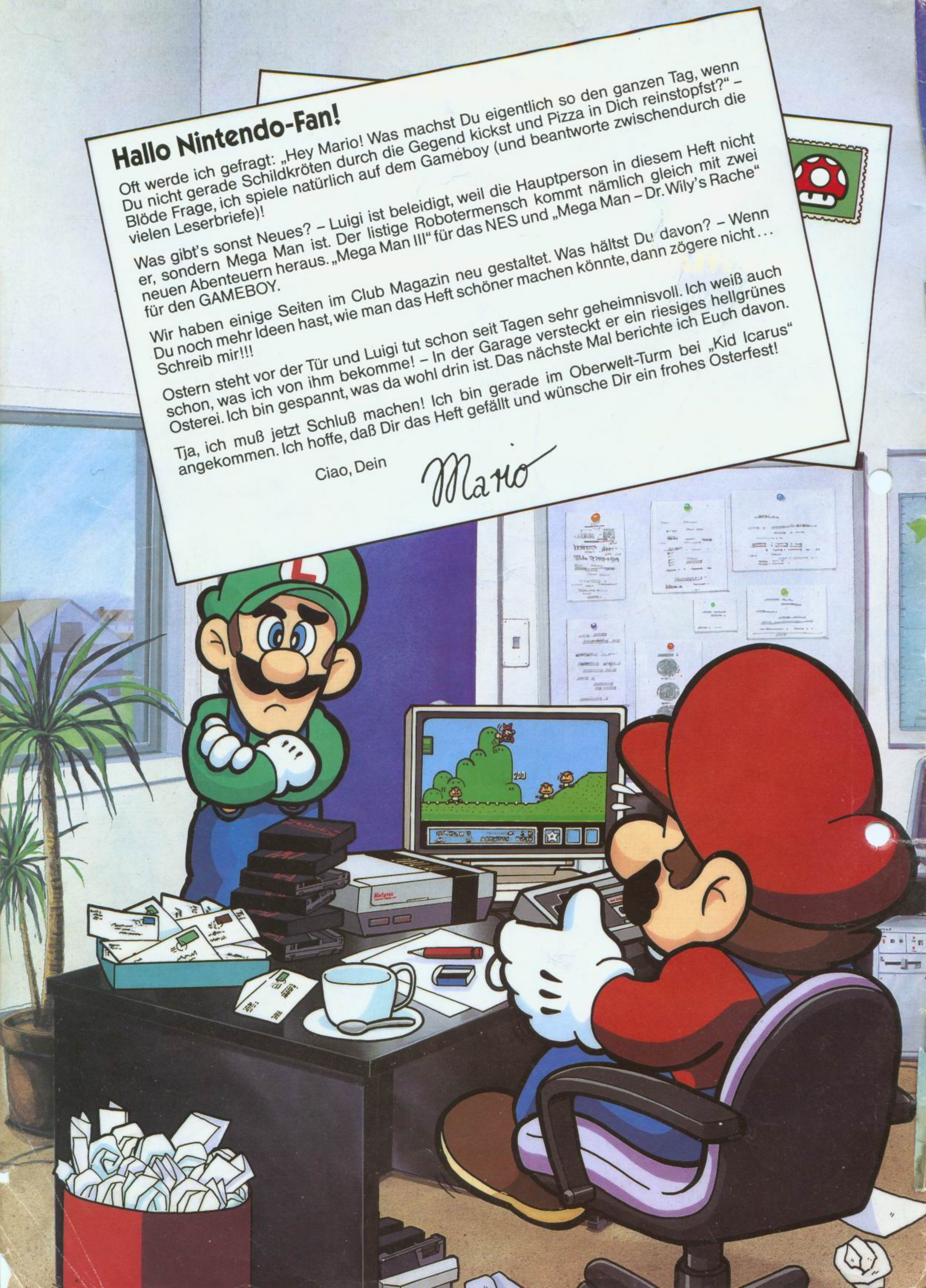


CLUB
Nintendo®
AUSGABE 2
APRIL 1992
JAHRGANG 4
MEGA MAN 3
Mit dem Roboter-hund auf zu neuen Abenteuern.
MEGA MAN – DR. WILY'S RACHE
Jetzt auch auf dem Gameboy.
KID ICARUS
Pits erstes Gameboy Abenteuer.
Außerdem in dieser Ausgabe:
BATTLE OF OLYMPUS, LITTLE NEMO, SUPER MARIO BROS. 3, FOUR PLAYERS' TENNIS und vieles mehr.



Hallo Nintendo-Fan!

Oft werde ich gefragt: „Hey Mario! Was machst Du eigentlich so den ganzen Tag, wenn Du nicht gerade Schildkröten durch die Gegend kickst und Pizza in Dich reinstopfst?“ – Blöde Frage, ich spiele natürlich auf dem Gameboy (und beantworte zwischendurch die vielen Leserbriefe)!

Was gibt's sonst Neues? – Luigi ist beleidigt, weil die Hauptperson in diesem Heft nicht er, sondern Mega Man ist. Der listige Robotermensch kommt nämlich gleich mit zwei neuen Abenteuern heraus. „Mega Man III“ für das NES und „Mega Man – Dr. Wily's Rache“ für den GAMEBOY.

Wir haben einige Seiten im Club Magazin neu gestaltet. Was hältst Du davon? – Wenn Du noch mehr Ideen hast, wie man das Heft schöner machen könnte, dann zögere nicht... Schreib mir!!!

Ostern steht vor der Tür und Luigi tut schon seit Tagen sehr geheimnisvoll. Ich weiß auch schon, was ich von ihm bekomme! – In der Garage versteckt er ein riesiges hellgrünes Osterei. Ich bin gespannt, was da wohl drin ist. Das nächste Mal berichte ich Euch davon.

Tja, ich muß jetzt Schluß machen! Ich bin gerade im Oberwelt-Turm bei „Kid Icarus“ angekommen. Ich hoffe, daß Dir das Heft gefällt und wünsche Dir ein frohes Osterfest!

Ciao, Dein

Mario

INHALTSVERZEICHNIS

MEGA MAN SPECIALS

NES-SPIELE

GAMEBOY-SPIELE

RUBRIKEN

EXTRAS

Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH in Zusammenarbeit mit Tokuma Shoten Publishing GmbH veröffentlicht.

C L U B
Nintendo®

MEGA MAN III



Mega Man ist wieder da! – Diesmal hat er sein Lieblings-Haustier mitgebracht.

KID ICARUS – VON MYTHEN UND MONSTERN



Wenn Pit im Engel-Land herumfliegt, dann ist das nicht immer ein „himmliches Vergnügen".

FOUR PLAYERS' TENNIS



Willst Du an einem echten Tennis-Turnier mit Deinen besten Freunden teilnehmen?

IMPRESSUM

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Ron S. Lakos
Redaktion:	Claude M. Moyse, Rié Ishii, Susanne Pohlmann
Redaktionsmitarbeiter:	Doris Kapraun
Spieltechnische Beratung:	Wolgang Ebert
Satz:	Hamm & Rudolf, DTP-Service, Frankfurt
Litho:	Dai Nippon Printing Co., Ltd.
Druck:	Hunter Print, England
Verlag:	Tokuma Shoten Publishing GmbH
Konzept & Gestaltung:	Workhouse Co., Ltd.
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo – Redaktion Babenhäuser Straße 50 D-8754 Großostheim
Konsumentenberatung:	0130/5806

Ausgabe 2 · APRIL 1992 · Jahrgang 4

MEGA MAN 3

Die Rückkehr der Mensch-Maschine

Alarm! – Die Roboter kommen.

Was ist nur geschehen? – Im endlosen Kampf zwischen Mensch und Maschine scheint es bald zu einer Entscheidung zu kommen. Cyborg, das mächtigste Computergehirn aller Zeiten, hat eine gewaltige Roboter-Armee aufgestellt. Kein Wesen im ganzen Universum ist vor den elektronischen Metallwesen sicher. Wird Mega Man das bevorstehende intergalaktische Chaos aufhalten können?

DR. LIGHT

Mega Man wäre ohne seinen Erbauer Dr. Light nicht mehr, als ein Haufen alter und verrosteter Schrauben.



DR. WILY

Angeblich soll er sich ja gebessert haben. Aber kann sich ein kranker Wissenschaftler so schnell verändern?

Mega Man – Bedienungsanleitung

Früher ruckelten die Roboter noch mit abgehackten Bewegungen durch die Gegend. Aber diese Zeiten sind jetzt vorbei! – In Mega Man's Computergehirn befindet sich ein hochmodernes Programm, das alle menschlichen Bewegungsabläufe simulieren kann. Darüber hinaus hat Mega Man eine sehr effektive Waffe, die in seinen linken Arm eingebaut ist.



SPRINGEN

Mit der hydraulischen Federung in seinen metallischen Unterschenkeln kann Mega Man Riesensprünge machen.



RUTSCHEN

Dr. Light hat den Mega-Rutsch-Sensor erfunden. Jetzt kann Mega Man auf dem Boden gleiten.



SCHIESSEN

Mega Man hebt seinen linken Arm, konzentriert seine ganze Energie auf dieses Körperteil und feuert eine geballte Ladung Plasma.

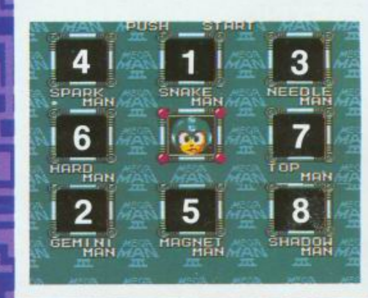


SPEZIAL-WAFFEN

Noch besser als seine Plasma-Kanone, sind die Spezial-Waffen, die Mega Man im Spiel bekommen kann.

Unser Tip:

Wenn Du in einer bestimmten Reihenfolge vorgehst, gehören die acht Metallmonster in kürzester Zeit der Vergangenheit an. Mit der Spezial-Waffe vom einem, läßt sich der andere aus dem Weg schaffen. – Das gilt nicht nur für die Endgegner, sondern auch für alle anderen Roboter.





Mega Man und die acht Robotermeister



NEEDLE MAN

Mega Man's Lack bekommt mehr, als nur einen Kratzer, wenn er von den Nadeln getroffen wird.



SHADOW MAN

Wenn Du Dich in seiner Schattenwelt befindest, geschehen die merkwürdigsten Dinge.



SNAKE MAN

Seine Leidenschaft gilt Schlangen jeder Art. Snake Man schlägt sehr leise und schnell zu.





HARD MAN

Sein Erbauer hat nicht mit Material gespart. Hard Man hat eine dicke Metallhülle und macht seinem Namen alle Ehre.



SPARK MAN

Wundere Dich nicht, wenn es zwischen Dir und Spark Man funkt. Es hat nichts mit Liebe zu tun!

MEGA MAN

Neben all diesen bösartigen Robotern wirkt er eher harmlos. Aber Mega Man hat einen großen Vorteil, er hat Dich!



MAGNET MAN

Da Roboter für gewöhnlich aus Metall bestehen, ist eine magnetische Waffe sehr wirkungsvoll.



FLITZ

Obwohl er nur ein Roboterhund ist, so hat Flitz doch ein gutes Herz. Er ist immer da, wenn Mega Man ihn braucht.



GEMINI MAN

Gleich gegen zwei Roboter: Gemini Man und sein Zwillingsbruder sind aus dem gleichen Metall gegossen.

TOP MAN

Tief im Inneren seiner Roboterseele, ist Top Man noch ein Kind geblieben. Am liebsten spielt er mit bunten Kreiseln und dreht sich dazu.

Flitz – Bedienungsanleitung

An alle Hundefreunde! – Flitz ist kein Hund, mit dem man „Gassi gehen" kann! Flitz ist ein Hund, der das Abenteuer liebt! Ganz egal, ob zu Land, zu Wasser oder in der Luft, Flitz fühlt sich in jedem Element wohl. – Dr. Light hat diesen Roboterhund zur Unterstützung von Mega Man gebaut. Am Anfang des Abenteuers hat Flitz nur eine Funktion.



SPRUNG-FLITZ

Wie kannst Du besonders hoch springen? – Wenn Du im Menü „RC" auswählst, fährt Flitz sein eingebautes Sprungbrett aus.

FLUG-FLITZ

Manchmal hilft auch ein großer Sprung nicht mehr. Wenn Mega Man doch nur fliegen könnte... – Mit „RJ" im Menü verwandelt sich Flitz in ein Flugzeug.

SCHWIMM-FLITZ

Damit Mega Man's Metallhülle nicht rostet, kann er mit Flitz schwimmen („RM"). Der Roboterhund hat einen wasserabweisenden Schutzfilm.



Besondere Gegenstände	
	**Kleiner Energiekristall** Füllt Lebensenergie auf (wenig)
	**Großer Energiekristall** Füllt Lebensenergie auf (viel)
	**Kleines Munitionsset** Füllt Waffenenergie auf (wenig)
	**Großes Munitionsset** Füllt Waffenenergie auf (viel)
	**1-Up Mega Man** Ein Bonusleben für Mega Man
	**Energietank** Füllt Lebensenergie auf (alles)
	**Überraschungsbox** Laß Dich überraschen!

SNAKE MAN

Bevor Du zu Snake Man kommst, mußt Du das Labyrinth durchqueren. Hier triffst Du auf Schlangen, die mit Feuerkugeln spucken.

DIE SCHLANGENMUTTER

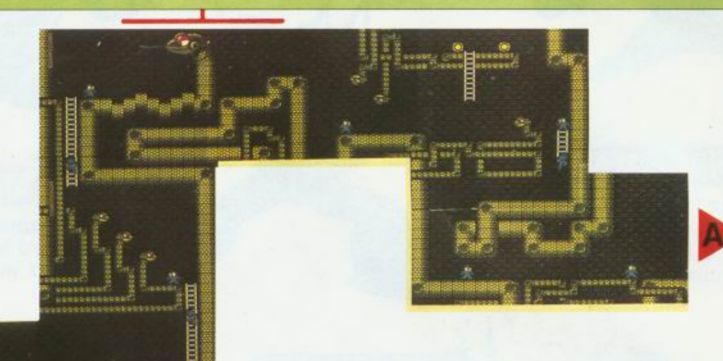
Die Riesenschlange funktioniert nach dem gleichen Prinzip, wie die kleinen Schlangen. Kurz nach dem Augenzwinkern öffnet die Schlange ihr Maul und speit Feuer. Ihre Feuerkugeln sind aber größer, weswegen Du höllisch aufpassen mußt.



DAS SPIEL BEGINNT

Du kommst an mehreren kleinen Schlangen vorbei. Kurz nachdem sie mit den Augen zwinkern, solltest Du in die Luft springen. Die Feuerbälle fliegen dann über Deinen Kopf.





START

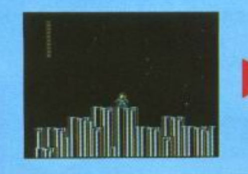
A

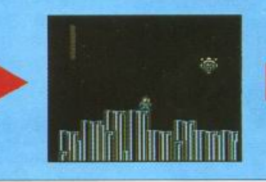
GEMINI MAN

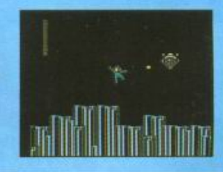
Tief unter der Erde lebt ein Androide, dessen schizophrenes Maschinengehirn ein gewaltiges Labyrinth erbaut hat. Überall lauern tödliche Gefahren. Na ja, sieh es Dir selber an!

EIN NETTER EMPFANG

Kurz nachdem Du die Gemini Stufe betreten hast, begrüßen Dich einige alte Männer mit rollenden Felsbomben. Von oben werfen die Zyklobomber gleichzeitig mit glühender Lava.





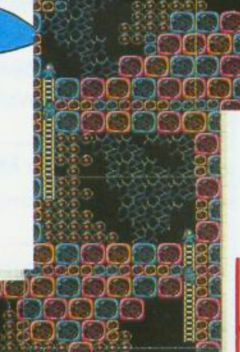


START

DIE ROBOPINGUINE

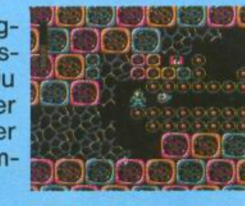
Die große Pinguinmutter hat einen unerschöpflichen Vorrat an kleinen Pinguinbabies, die aus ihrem Bauch schlüpfen. Das Problem ist, daß diese Babies sehr explosiv sind. Du mußt mehrmals den roten Hebel auf dem Kopf des Pinguins treffen!

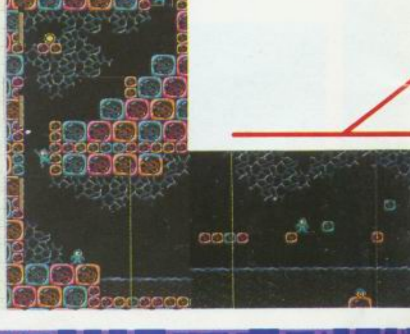




KAULQUAPPEN INVASION

Mit Hilfe von Sprung-Flitz und Deiner Plasma-Kanone mußt Du die zahlreichen Eier zerstören, um weiter nach rechts zu kommen.





C

... UND TSCHÜSS!

Verabschiede Dich von der letzten Riesenschlange, indem Du sie in die ewigen Jagdgründe schickst. Hat sich die Schlange in ihre Einzelteile zerlegt, kannst Du nun weitergehen.



Der Endspurt

Gleich hast Du es geschafft. Dann stehst Du Snake Man gegenüber. Vorher mußt Du den Torpedos ausweichen, während Du über die Wolken springst.





SNAKE MAN

Snake Man lebt in seinem Reptilienbunker und fröhnt einem seltsamen Hobby. Er züchtet kleine Roboterschlangen, die er ungebetenen Gästen vor die Füße wirft. Er läßt immer zwei Schlangen auf einmal los.



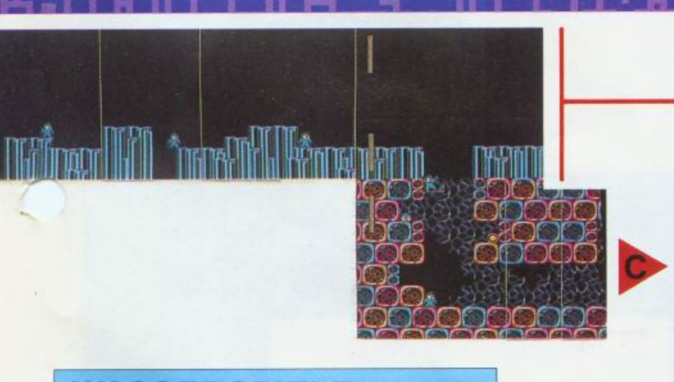




SNAKE MAN

DIE BEGEGNUNG

Break Man war Dr. Light's erster Roboter, sozusagen der Prototyp von Mega Man. – Break Man erscheint seitdem ab und zu und hilft seinem Bruder in schwierigen Situationen. Hier öffnet er ihm einen Eingang.



GEMINI MAN

Am Ende dieser Welt erwartet Dich die größte Überraschung. Nimm die Waffe von Snake Man und mach Dich auf etwas gefaßt, das Du bisher noch nie erlebt hast. Bist Du bereit..?





WASSERSPIELE

Im klaren Wasser dieses Sees schwimmt ein Fisch und trachtet nach Deinem Roboterleben. Wenn Du Schwimm-Flitz noch nicht haben solltest, dann kannst Du auch über den See springen.



GEMINI MAN

NEUES AUS DEM UNIVERSUM

Eine wichtige Meldung erreichte die Redaktion vom Nachrichtensatelliten „Stella 3-X“. – Mega Man hat die ersten beiden Robotermeister besiegt und von ihnen zwei Spezial-Waffen erhalten: Snake-Sonde und Gemini-Laser.

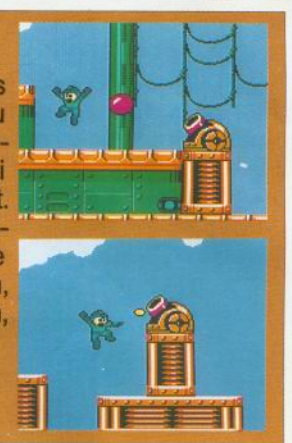


NEEDLE MAN

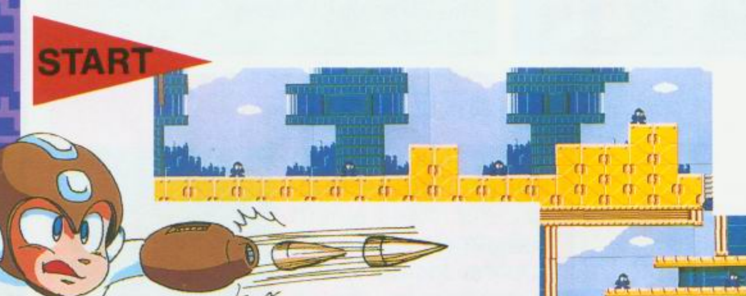
Die Welt von Gemini Man hat Dich vermutlich einige Nerven gekostet. Dafür darfst Du Dich jetzt ein wenig erholen. Gleich am Anfang mußt Du an drei Roboterigeln vorbei, die ihre Stacheln abfeuern.

TRÜGERISCH!

Auf den ersten Blick scheint es eine ganz friedliche Gegend zu sein, bis sich plötzlich eine versteckte Klappe öffnet und zwei rote Bowlingkugeln ausspuckt. Danach schließt sich die seltsame Kanone wieder. Um die Kanone untauglich zu machen, mußt Du sie zweimal treffen, solange sie geöffnet ist.



START

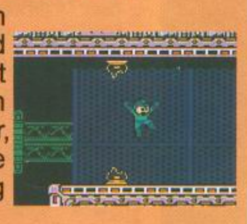


SPARK MAN

Wenn Du hier große Gastfreundschaft erwartet hast, dann unterliegst Du einem großen Irrtum. Spark Man haßt Besucher und unternimmt alles, damit niemand seinen Mittagsschlaf stört.

DIE ELEKTROSCHOCKER

Oben bewegt sich ein Elektroschocker hin und her. Parallel dazu, bewegt sich der andere auf dem Boden. Hüte Dich davor, wenn die beiden eine elektrische Verbindung zueinander herstellen.



BEEILUNG!!!

Um nach rechts zu kommen, mußt Du über die Plattformen springen. Aber sobald Du auf einer stehst, bewegt sie sich schnell nach oben via elektrischer Stacheldraht.







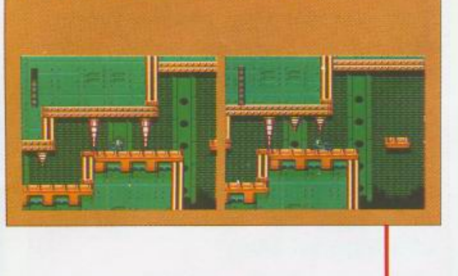
A

ALLES GUTE KOMMT VON OBEN

In Needle Man's Fabrikhalle stampft und rumpelt es. Von der Decke werden die Nietenstifte heruntergefahren und stanzen Löcher. Mega Man muß an dieser Stelle ganz besonders aufpassen, damit er nicht auch ein paar Löcher in seinen Metallmantel gestanzt bekommt. Hilf ihm dabei! Halte die Augen auf und weiche im richtigen Moment aus!



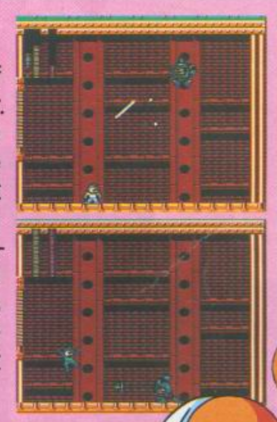
NEEDLE MAN





NEEDLE MAN

Am Ende jeder Welt triffst Du auf einen der acht Robotermeister. Diesmal ist es Needle Man, den Du besiegen mußt, um seine Waffe zu erhalten. Das dürfte nicht allzu schwer sein, wenn Du den Gemini-Laser nimmst. Einmal losgefeuert, saust der Laserstrahl so lange durch den Raum, bis er etwas getroffen hat. – Setze Needle Man's Prozessoren mit vier Schüssen lahm.



DER HÜRDENLAUF

Von oben fallen Steinblöcke herunter. Warte, bis der erste heruntergefallen ist und springe dann über ihn nach rechts, bevor der zweite fällt.





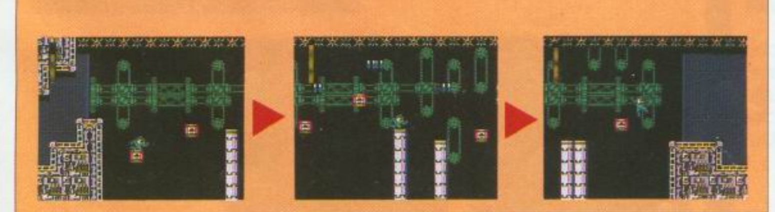
A



SPARK MAN

„ICH HASSE DIESE STELLE!"

Wetten, daß Du das auch denkst? – Dabei ist es doch so einfach! Sobald Du auf einer Plattform stehst, mußt Du so schnell wie möglich weiterspringen. Auf den Säulen kannst Du Dich dann Deinen Gegnern widmen. Bei der ganzen Aktion mußt Du natürlich darauf achten, daß Du nicht das Gleichgewicht verlierst. Behalte die Nerven und weiter geht's!



SPARK MAN

Sein rechter Arm ist eine Anode, sein linker eine Kathode. Wenn Spark Man in die Hände klatscht, dann sprühen die Funken. Seine Spezial-Waffe ist ein Kugelblitz, den er gezielt einsetzen kann. Und Mega Man? Alles was er braucht, ist genügend Lebensenergie.





MAGNET MAN

Herzlichen Glückwunsch! Du hast die ersten vier Robotermeister besiegt und ihre Sonderwaffen bekommen. Flitz kann mittlerweile sogar fliegen und alles wäre wunderbar, wenn da nicht noch einige bösartige Roboter wären. Magnet Man ist einer von ihnen.

MAGNET MAN

Seit Magnet Man seinen Wohnsitz auf der Erde hat, spielen alle Kompaßnadeln verrückt. Starke magnetische Wellen gehen von ihm und seinem Palast aus, denen sich kein Roboter entziehen kann. Auch Mega Man unterliegt der Anziehungskraft von Magnet Man.

START

A

A

EIN TRAINING

Break Man ist wieder da! Diesmal fordert Dich Mega Man's Bruder zu einem kleinen Kampftraining auf. Seine Waffe ist nicht besonders stark, weswegen Du dieses Training auch leicht bestehen kannst. Wenn Du gut genug bist, verschwindet Break Man wieder.

TIMING!

Die Plattformen erscheinen in der Luft und verschwinden nach kurzer Zeit wieder. Studiere die Reihenfolge, in der sie erscheinen. So kommst Du springend nach rechts.

MAGNET MAN

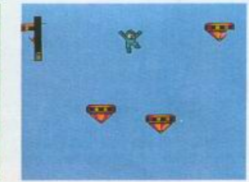
TOP MAN

Einer der letzten beiden Robotermeister ist Top Man. Er hat keine Spezial-Waffe, dafür aber eine Spezial-Kampftechnik.

Du merkst sehr schnell, was Dich in dieser Welt erwartet. Gleich am Anfang springen Dir unzählige Roboterfrösche entgegen. Das härteste kommt aber erst noch! In der Mitte der Top Man Welt triffst Du auf zwei riesige mechanische Schmusekätzchen, die mit elektrischen Wolldrahtknäulen spielen.







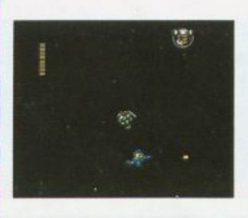
Es ist alles nicht so schlimm, wie es aussieht. Denk an die Kampftechnik denkst, die Du bald erlernst.

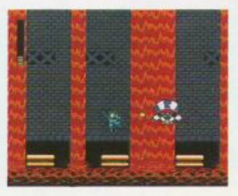
SHADOW MAN

Vom Meister der Illusion erhältst Du einen messerscharfen Metallbumerang. – Wenn Du überhaupt so weit kommst!

Von allen Robotermeistern, die Du bis jetzt kennengelernt hast, ist Shadow Man der stärkste. Er verwirrt Dich zudem mit seinen faszinierenden Licht- und Schattenspielen. Laß Dich nicht aus der Ruhe bringen, wenn es plötzlich dunkel um Dich wird. Überall an den Höhlendekken hängen Lichtumwandler.



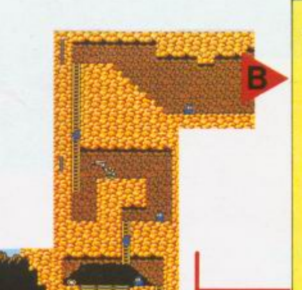




Heiße Lava fließt die Wände herunter und batteriebetriebene Fallschirmspringer schweben Dir entgegen.

HARD MAN

In Hard Man's Felsenwelt gibt es nichts zu lachen. Es sei denn, Du stehst auf angriffslustige Bienenschwärme, eisenfressende Pflanzen, bösartige Klammeraffen und rekordsüchtige Kugelwerfer. Das Schicksal der Menschen liegt in Deiner Hand!



START

B

AUFGEPASST!

Sie sehen aus, wie fleischfressende Pflanzen. Am liebsten fressen sie aber Metall.



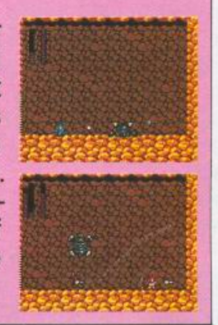
NICHTS WIE WEG!

In ihren Beinen hält die mutierte Riesenbiene einen Korb, den sie gleich fallen läßt. Dannn fliegt ein ganzer Bienenschwarm heraus.



HARD MAN

Hard Man's Körper besteht aus sehr viel Metall. Von Magnet Man hast Du ja bereits gelernt, was in diesem Fall das beste ist. Nimm Deine Hufeisenmagnete und bewirf Hard Man damit. Beeile Dich!

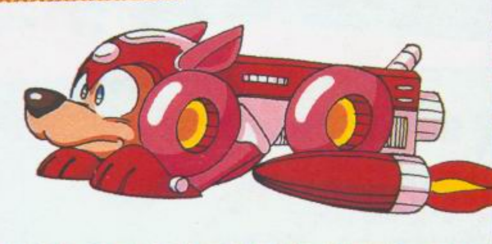




HARD MAN







B

Das apokalyptische Abenteuer beginnt.

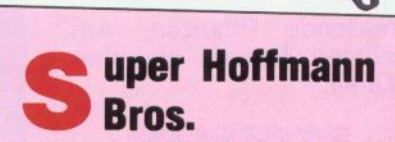
Du hast die acht Robotermeister besiegt und hast jetzt eigentlich eine kleine Erholungspause verdient. – Hol Dir einen Schluck Orangensaft und atme noch einmal tief durch. Jetzt geht's los! – Bevor Du Mega Man's Erzfeind in seinem Laboratorium aufsuchst, mußt Du durch vier weitere Welten. Dort erwarten Dich nicht nur die schrecklichsten Maschinenungeheuer und haarsträubende Kletterpartien, sondern auch ein paar alte Bekannte, wie zum Beispiel Air Man, Wood Man, und viele andere.





Willkommen in der wunderbaren Welt der Roboter und Maschinen! Versichere Dich, daß alle Deine Waffen geladen sind. – „Mega Man – Wir brauchen Deine Hilfe!"





Super Hoffmann Bros.

Hallo Mario,
Ich heiße Alexander Hoffmann und bin begeisterter Nintendo-Spieler. In bin auch ein sehr großer Fan von Mario, Luigi, Toad und Prinzessin Daisy. Ein Beispiel habe ich mir an Roman Schattschneider genommen, der in Ausgabe 5/91 seine Knetfiguren vorgestellt hatte. Dabei bin ich auf eine Idee gekommen: ich habe einen Mario als Kupferbild gemacht. Ich hoffe, daß ich in irgendeiner Ausgabe erscheinen werde. Tschüß Mario, Luigi, Toad und Prinzessin Daisy!
Alexander Hoffmann,
Sachsenheim



Liebes Nintendo Team!
Ich bin Andreas Hoffmann und auch ein ganz großer Fan von Euch. Meine Hobbies sind NES- und Gameboy-spielen. Ich würde mich freuen, wenn Toad bei mehr Spielen dabei wäre. Auch ich habe ein Kupferbild von Mario gemacht und schicke Euch davon ein Foto.
Andreas Hoffmann,
Sachsenheim

Antwort von Mario: – Junge, Junge! Ihr seid ja echt eine starke Konkurrenz für Luigi und mich. Ich sehe es schon ganz deutlich vor mir… Wir schreiben das Jahr 2003. Die Super Hoffmann Brüder erobern mit ihren Kupferstichen die ganze Welt. Kein Mensch interessiert sich mehr für zwei arme, alte Klempner aus Brooklyn. – Wollt Ihr uns das wirklich antun? Darüber müssen wir uns nochmal unterhalten, unter acht Augen versteht sich!

Heiratsvermittlung für Luigi

Hallo Nintendo!
Neulich war ich am Nintendo spielen. Ich spielte „Super Mario Bros. 2" und wählte bei der Spielerwahl Luigi aus. Doch das Spiel begann nicht. Statt dessen kam Luigi aus meinem Fernseher gestiegen. Wir unterhielten uns und spielten den ganzen Tag zusammen. Zum Schluß sagte Luigi noch zu mir: „Weißt Du, Vanessa, mit Mario und den anderen ist es zwar ganz nett, aber… mir fehlt einfach eine Frau an meiner Seite." Da ich es von Luigi so nett fand, daß er mich besucht hatte, versicherte ich ihm, daß ich mich auf die Suche nach einer Freundin für ihn machen würde. Zufrieden ging Luigi wieder in das Spiel. Am nächsten Morgen machte ich mich auf die Suche. Ich fand jedoch keine Frau, die Luigi gefallen würde. Niedergeschlagen machte ich mich auf den Heimweg, als ich sie plötzlich sah: LUIGINE!!! Sie war sofort bereit mitzukommen. Die beiden beschlossen sofort zu heiraten und überließen es mir, Euch davon zu unterrichten. Das Foto von Luigine liegt bei. – Tschüß..!
Vanessa Schröder, Wermelskirchen

Immer diese Schwestern!

Hi, Nintendo Team!
Manchmal bin ich richtig froh, wenn es ein nasser und langweiliger Sonntag ist. Dann treffen sich immer meine Freunde mit mir, und wir spielen zusammen NES. Zusammen spielen wir dann so manches Spiel durch, wie zum Beispiel „Duck Tales" oder „Super Mario Bros. 3". Besonders mein Freund Johannes Kalusche ist ein echter Super Mario Techniker. Wenn ich mal erwachsen bin, möchte ich bei Nintendo arbeiten. Es muß großen Spaß machen, die tollen Leserbriefe beantworten zu dürfen. – Noch eine Frage: Was tut man gegen kleine Schwestern, die mehr und unerlaubt NES spielen, als man selbst?
Marc Müller (12), Hofheim

Antwort von Mario: – Hi Marc! Eine Gegenfrage: Was unternimmt man gegen jüngere Brüder, die ständig mit einer grünen Kappe herumrennen, Luigi heißen und einem furchtbar auf die Nerven gehen? – Weißt Du auch nicht? Ok, war ja nur eine Frage. – Gegen „kleine Schwestern" gibt es leider noch kein Mittel. Stell Dich dem Feind und mach das beste daraus! Warum spielst Du nicht mit Deiner Schwester zusammen auf dem NES?

Expedition in's Tierreich

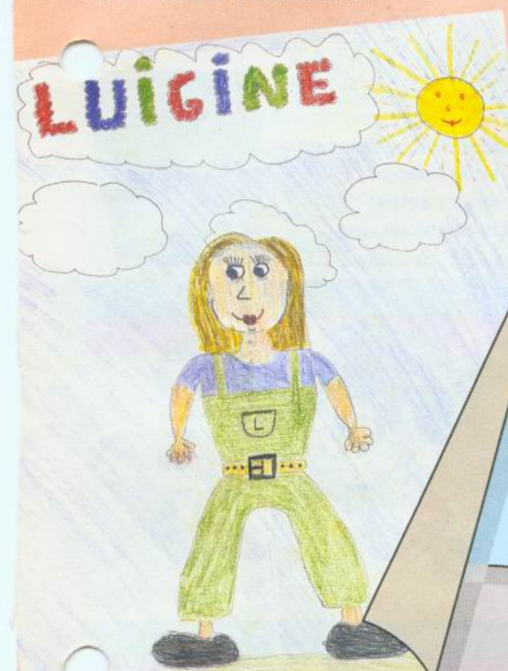
Hallo, lieber
Club Nintendo!
Wir sind zwei große Nintendo Fans. Unser Lieblingsspiel ist „Duck Tales". Mein Bruder hat das Spiel schon fast durchgespielt, aber er sucht immer noch verzweifelt die Fernsteuerung für Gizmo Duck. – Aber nun zu dem, was wir Euch eigentlich schreiben wollten. Viele Menschen glauben, daß sich ein Hund und eine Katze nicht vertragen. Bei uns sieht das ganz anders aus! Unser Kater und die Hündin spielen sogar „Tetris" über das Dialogkabel. Manchmal scheint es sogar, daß der Kater das Spiel wirklich versteht. Sein Rekord, was für eine Katze wirklich gut ist, liegt bei drei Linien in Level 0. Wir haben Euch ein Foto beigelegt und hoffen, daß es Euch gefällt. Mit freundlichen Grüßen von Robin, Cornel, Jill und Aron.
Robin und Cornel Schäfer,
Ratingen



Antwort von Mario: – Mann, das ist ja wirklich stark! Ihr müßt mir unbedingt verraten, wie Ihr das gemacht habt. – Als ich Euren Brief gelesen habe, bin ich sofort zum Aquarium gesprungen und habe versucht, den Wasserschildkröten das Gameboy-Spielen beizubringen. Mit dem Erfolg, daß mein Gameboy jetzt völlig durchnäßt ist, und die Schildkröten sich über mich krank lachen. Naja, da kann man wohl nichts machen..!



Antwort von Mario: – Und was ist mit mir? Gibt es für mich keine Maria? Aber an mich denkt natürlich wieder keiner. Aber trotzdem – ich habe mich riesig über Deinen Brief gefreut (Luigi natürlich noch viel mehr!) und hoffe, daß Du die anderen Leser damit auf neue Ideen gebracht hast. In einen Leserbrief kann man nämlich alles schreiben, was einem so gerade einfällt. Vielen Dank Vanessa! Ich hoffe, wir hören wieder voneinander.



Der Junge weiß, was gut ist!

Hallo Club Nintendo!
Ich finde es schön, daß Ihr Euch mit dem Club so viel Mühe gebt. Er ist wirklich gut und ich hoffe, Ihr macht weiter so! Vor allem Eure Club Hefte sind sehr toll. In einem alten Club Heft war ein Poster von Mario drin, das habe ich mir über's Bett geklebt. – Jetzt wollte ich Euch noch etwas über mich erzählen: Ich bin 12 Jahre alt und gehe auf eine Sonderschule, weil ich im Rollstuhl sitze. Ich hoffe, daß Ihr mir bald meine Clubkarte zuschickt. Also dann... Tschüß und noch viel Erfolg!
Euer Fabian.
Fabian Feuerberg (12), München

Antwort von Mario: – Ach, das tut gut! Noch jemand, der den Nintendo Club auch so toll findet. Dann sind wir ja schon zwei! – Aber Spaß beiseite... Ich habe mich sehr über Deinen Brief gefreut. Es ist wirklich wichtig, daß wir vom Club Nintendo genau wissen, was Euch gefällt, und was nicht. Wenn Ihr Verbesserungsvorschläge habt, müßt Ihr uns das unbedingt mitteilen! – Und jetzt noch einmal zu Dir, Fabian. Ich finde es echt megastark, daß Du uns geschrieben hast. Mach weiter so!

Die Schwammerl-Story

Es war einmal ein schönes friedliches Land, bis eingriff die „böse Hand". Koopa war der Bösewicht und das Land wollt' er wiedergeben nicht. Es mußten viele tapfere Männer kommen, (Link, Simon, Pit und Billy) doch Koopa hat sie gefangen genommen. Da kam ein Klempner aus Brooklyn! Die anderen Leute taten über Mario lachen, doch der sagte nur: „Laßt mich mal machen!" Er schlich sich an Koopas Wachen vorbei, befreite die Helden, und sie waren frei. Zusammen waren ihre Fäuste sehr hart und sie stürzten Koopa und den bösen Wart. Seitdem ist wieder Frieden im Land und Koopa wurde für immer verbannt.
Gregory Gawson,
Stockelsdorf

Antwort von Mario: – Es war einmal ein toller Leserbrief, den ich las, während Luigi schlief. Die Schwammerl Story faszinierte mich sehr, von diesen Leserbriefen wollte ich mehr! Doch gab es nur ein einziges Gedicht – können die Leser denn dichten nicht..? Und deswegen bitte ich Euch sehr: schickt mir Gedichte, noch viel mehr!

Der (Überredungs)-Künstler



Hallo Nintendo!
Ich heiße Daniel und bin 8 Jahre alt. Ich finde alles von Euch super! Die Zeitschrift, den Gameboy, das NES... einfach alles! Ich habe meine Mutter dazu überredet, daß ich mir das NES kaufen durfte und bin bei „Super Mario Bros. 1" schon in Welt 8-2. Das beiliegende Foto haben wir in den Sommerferien auf Steinplatten gemalt. Bitte antwortet mir bald oder druckt meinen Brief ab. Und grüßt Mario von mir!
Daniel Weyers (8), Viersen

Antwort von Mario: – Du scheinst ja Deine Mutter ganz gut im Griff zu haben! Wie wäre es, wenn Du sie überredest, mir auch ein neues NES zu kaufen? Luigi hat nämlich aus versehen mein altes mit dem Toaster verwechselt... und jetzt bekomme ich dieses blöde Brot nicht mehr heraus. – Übrigens, vielen Dank für die tolle Zeichnung!

Alle Leserbriefe gehen an folgende Adresse:
Club Nintendo/Leserbriefe
Postfach 1501
8754 Großostheim
Jeder Brief wird von uns beantwortet! Außerdem versuchen wir die schönsten und witzigsten Briefe im Magazin zu veröffentlichen. Das geht aber aus drucktechnischen Gründen nicht immer. Sei deshalb nicht traurig, wenn Dein Brief mal nicht im Heft ist. Eine Antwort bekommst Du von uns auf jeden Fall! – Wenn Du uns schreibst, dann schicke doch am besten ein Foto mit, damit wir wissen, mit wem wir es zu tun haben. Bitte deutlich schreiben!!!

KID ICARUS

Ein himmlisches Abenteuer

Das Engel-Land ist ein märchenhafter Ort, an dem die verschiedensten Wesen in Einheit, Frieden und Harmonie leben. Niemand denkt hier an etwas Böses. Die Königin des Engel-Landes ist Palutena, eine gutherzige und bezaubernde Göttin. – Doch von weitem droht dem Land eine Gefahr, die sich wie ein düsterer Wolkenhimmel über dem Paradies zusammenzieht. Eine Prophezeihung, wie sie schrecklicher nicht sein könnte. – Riesige Heerscharen von Orks sollen demnächst über das Land herfallen und alles zerstören, was ihnen in den Weg kommt. Palutena bricht bei diesem Gedanken das Herz.





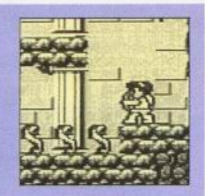
Die Rückkehr von Pit

Soviel steht fest. Die bevorstehende Invasion der Orks muß verhindert werden! Und Palutena denkt dabei an jemand ganz bestimmtes. – Vor vielen Jahren mußten die Bewohner von Engel-Land bereits schon einmal leiden. Damals, unter der Schreckensherrschaft von Medusa, der Königin der Dunkelheit. Pit stellte sich ihr, gewann den Kampf und wurde so zum Volkshelden. – Inzwischen ist Pit etwas älter geworden und führt jetzt die Icarus-Armee an. Das Schicksal von Engel-Land liegt erneut in den Händen von „Kid Icarus". Pack Deinen Gameboy aus und hilf ihm dabei!



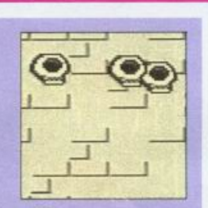
Pits Feinde

Schlangen



Sie kriechen in Vierergruppen aus den Schlangenkörben, die immer an der Decke hängen. Für jede Schlange, die Du mit Deinen Pfeilen triffst, bekommst Du ein Herz.

Zyklopen-Schädel



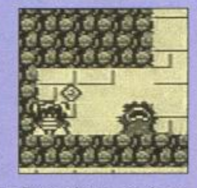
Einem Luftangriff der Zyklopen-Schädel kannst Du ausweichen, indem Du Dich duckst, oder über sie springst. Am besten ist es aber, wenn Du mit Pfeilen wirfst.

Würmer



Igitt! – Die schleimigen Würmer kriechen auf dem Boden und sind sehr gefährlich. Manchmal richten sie sich kurz auf, um die Lage zu peilen. Jetzt sind sie verwundbar.

Spuck-Blob



Wegen seines schlechten Benehmens, hat man ihn aus Blobolonia verstoßen. Jetzt treibt der Blob sein Unwesen im Engel-Land und terrorisiert Pit.

Königskrabben



Sie lauern in ihren Verstecken und greifen Pit sehr schnell an, wenn er sich ihnen nähert. Bei den Königskrabben ist äußerste Vorsicht geboten.

Auberginen-Zauberer



Vom Fluch eines Auberginen-Zauberers getroffen, verwandelt sich Pit in eine Aubergine. Um von seinem Dasein als Gemüse befreit zu werden, muß Pit eine Krankenschwester aufsuchen.



Die Welt von Engel-Land ist in vier Stufen unterteilt. Der Unterwelt-Turm, die Oberwelt, der Luftwelt-Turm und das Himmelsschloß. Jeweils am Ende der ersten drei Stufen erhält Pit einen der Drei Heiligen Schätze. Wenn er alle drei bekommen hat, kann er sich der großen Herausforderung stellen.

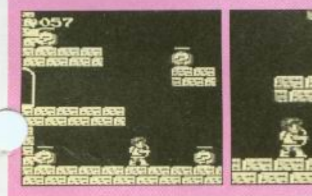
Das Geschäft

Hier kannst Du so wichtige Gegenstände kaufen, wie zum Beispiel einen Pokal mit Lebenselexier, einen Hammer oder einen Schlüssel.



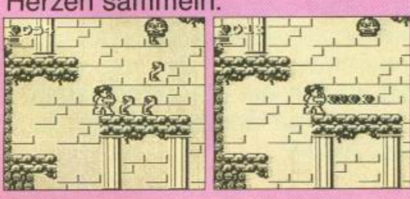
Die Schatzkammer

Die Vasen in diesem Raum beinhalten alle etwas sehr Wertvolles. – Außer einer! In dieser Vase befindet sich eine Skulptur vom „Gott der Armut". Wenn Du diese Vase öffnest, verlierst Du alles, was Du vorher gesammelt hast. – Sei also nicht so habgierig!

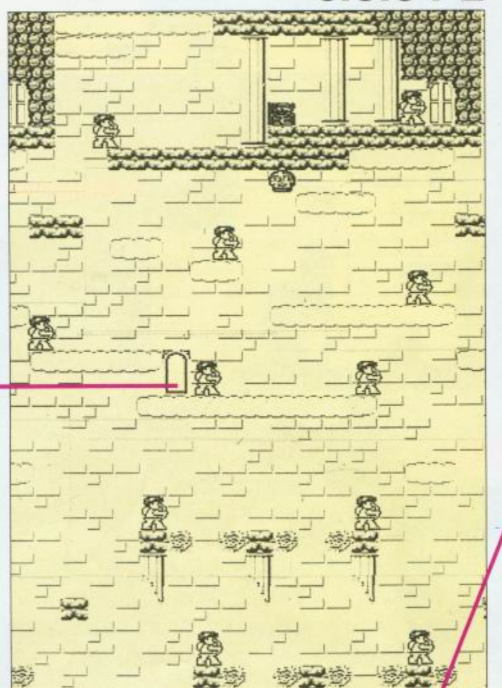
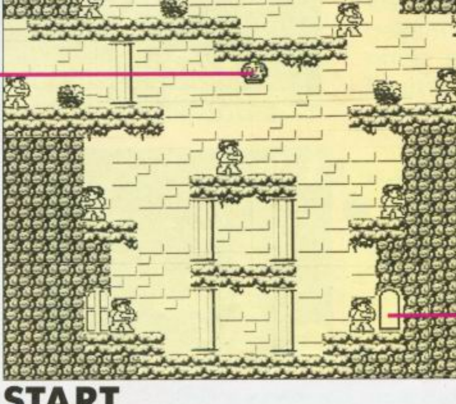



Der Schlangenkorb

An der Decke hängt ein Korb, aus dem immer vier Schlangen gleichzeitig fallen. Solange diese vier Schlangen noch am Leben sind, kommen aus dem Korb keine neuen. Stell Dich unter den Korb und schieße Deine Pfeile direkt nach oben! So kannst Du unendlich viele Herzen sammeln.



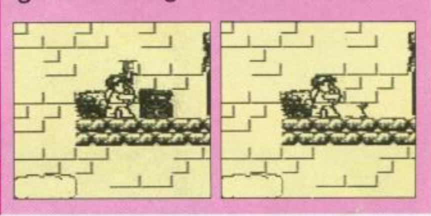
Stufe 1-2

START

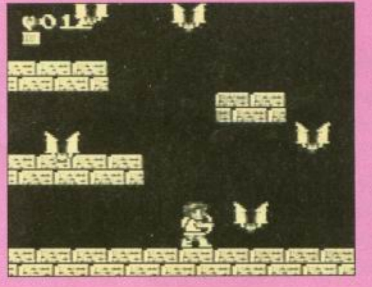
Der Stein

Der Stein liegt im Weg. Wähle mit „Select" Deine aktuelle Waffe aus, und zerschlage den Stein dann mit Deinem Hammer! – Was zum Vorschein kommt, ist etwas sehr Nützliches. Der Kelch, der bis oben hin voller Lebenselexier ist, füllt Pits Lebensenergie ein wenig auf.



Die Fledermauskammer

In dieser Kammer tummeln sich sehr viele Fledermäuse, die Du alle mit Deinem Pfeil beseitigen kannst. Für jede Fledermaus erhältst Du dann ein „Halbes Herz".



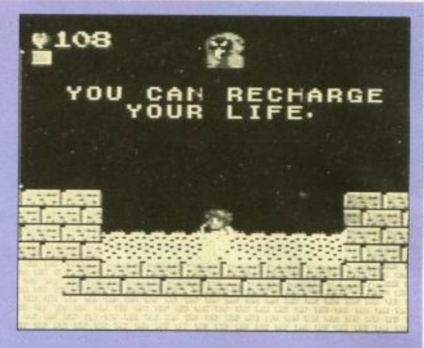
Das Informationszentrum

Du erhältst wichtige Informationen über versteckte Türen, besondere Waffen und viele andere Dinge. Auf einen Besuch im Informationszentrum solltest Du nicht verzichten.



STUFE 1–2

Im zweiten Abschnitt des Unterwelt-Turms ist im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle los. Um zum Gott Zeus zu kommen, mußt Du am Sensenmann vorbei. Ein Alptraum! Hast Du's dann endlich geschafft, überreicht Dir Zeus eine neue Waffe. – Aber auch nur vielleicht!



Der Sensenmann

Um zur Tür zu kommen, mußt Du am Sensenmann vorbei. Er schreit und kreischt und ruft damit seine Helfer herbei, die Pit dann von allen Seiten angreifen. Stell Dich dicht an den Sensenmann, damit Du ihn besser angreifen kannst. Und beeile Dich, sonst wird Deine Lebensenergie knapp.





Greife den Sensenmann von hinten an!

Die Heilige Kammer





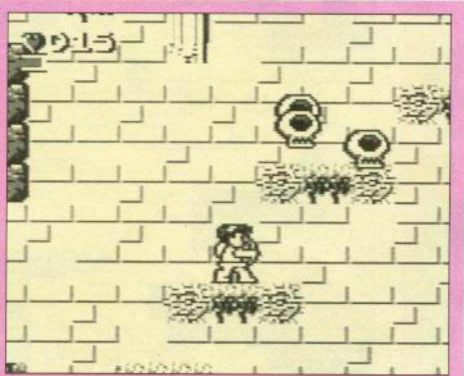
Wenn Pit gut war, schenkt ihm Zeus eine Waffe.

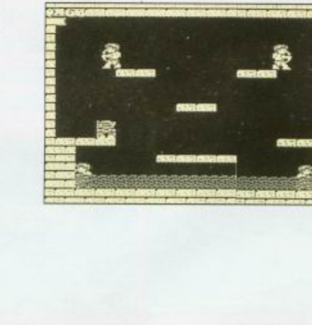


Hier triffst Du auf den Gott Zeus, der Dir einen symbolischen Power-Pfeil überrreicht. Je mehr Du von den Power-Pfeilen hast, desto stärker ist Pit im Kampf gegen seine Feinde. Maximal acht kannst Du von diesen Pfeilen bekommen. – Aber Zeus ist nicht immer so freigiebig. Wenn er von Deiner bisherigen Leistung nicht überzeugt ist, bekommst Du gar nichts und mußt weiter trainieren.

STUFE 1–3

Pit hat jetzt erstmals die Gelegenheit seine Kampftechnik zu trainieren. Daß sich ein gutes Training immer auszahlt, merkt er dann, wenn Zeus ihm nach erfolgreichem Bestehen der Übung eine neue Waffe schenkt. Pits Ausrüstung wird immer besser, je höher er das Engel-Land aufsteigt.

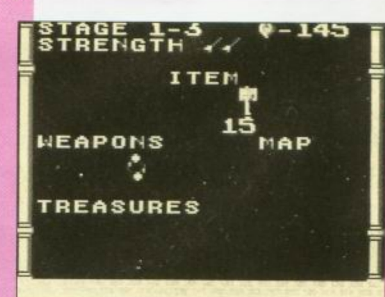




Das Heilige Trainingszentrum

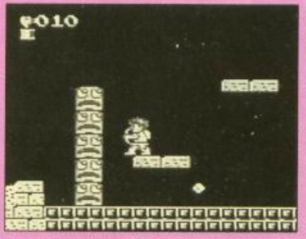
Etwas Training kann nie schaden und Zeus fordert Dich hiermit zu einem auf. Er wirft Dir Scheiben entgegen, die Du mit Deinen Pfeilen zerstören mußt. Hast Du das Training dann anschließend erfolgreich absolviert, bekommst Du von Zeus eine sehr nützliche Spezial-Waffe.











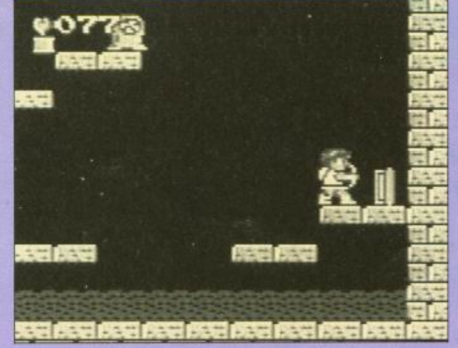
Im versteckten Raum befindet sich ein Brunnen, aus dem Lebenselexier fließt.

Die versteckte Tür

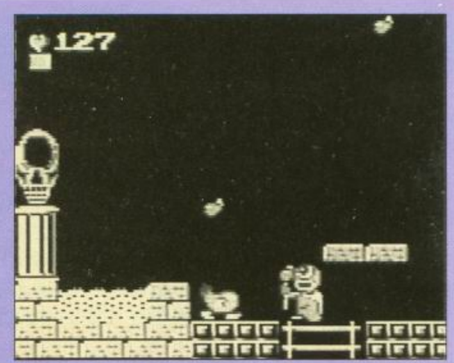
Im Informationszentrum erzählt man Dir von einer versteckten Tür. Sie befindet sich irgendwo und wird erst dann sichtbar, wenn Du mit dem Hammer gegen die Mauer schlägst. Aber wo ist die Stelle, an der Du schlagen mußt?

STUFE 1–4

„Sein oder nicht sein!", das ist hier die Frage. Obwohl Pit eigentlich gar keine Zeit hat, sich wegen derlei philosophischer Probleme den Kopf zu zerbrechen. Es stellt sich nämlich nicht die Frage, OB man „ist", sondern WAS man „ist". In diesem Fall ist Pit eine Aubergine.



Pit hat eine Karte bekommen.



O weh! Der Auberginen-Zauberer hat Pit in eine Aubergine verwandelt. – Wo ist das nächste Krankenhaus?

Die nette Krankenschwester nimmt sich dem Problem von Pit an. Jetzt wird er von seiem Dasein als Aubergine befreit. Der Service der Krankenschwester ist natürlich kostenlos.

I CAN GET RID OF YOUR CURSE.

Endgegner

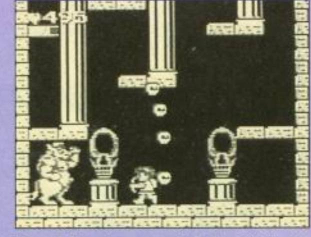
START

MINOTAURUS

Der Minotaurus

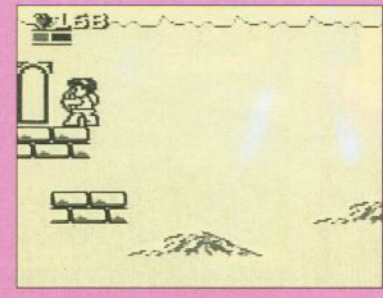
Während er die Form eines Feuerballs hat, ist er unverwundbar. Ab und zu verwandelt er sich aber in seine ursprüngliche Erscheinungsform und schießt auf Dich. Jetzt ist für Pit der Zeitpunkt gekommen, den Minotaurus mit Pfeil und Bogen zu bekämpfen. Wenn Du den Wächter des Unterwelt-Turms besiegt hast, geht es weiter in die Oberwelt.


Warte, bis der Minotaurus sich zurück verwandelt hat!


Der Minotaurus ist der Wächter des Unterwelt-Turms.

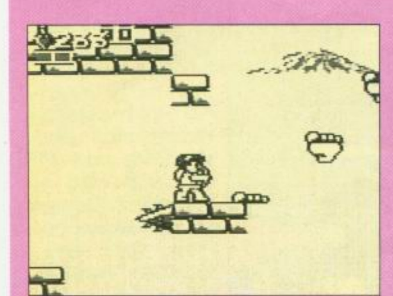
STUFE 2–1

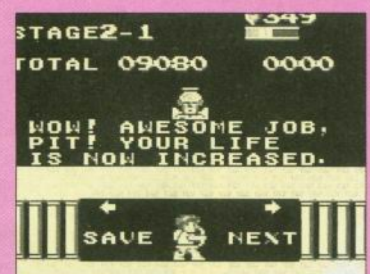
Es scheint, daß Pit nun im Himmel angekommen ist. Hier gehört er mit seinen Engelsflügeln ja auch hin. Ab jetzt bewegst Du Dich nach rechts und mußt darauf achten, daß Du richtig springst. Sonst nutzen Dir nämlich Deine Flügel auch nichts mehr, und Du stürzt nach unten.


Die „himmlische" Oberwelt



Ein Geschäft mit Sonderangeboten

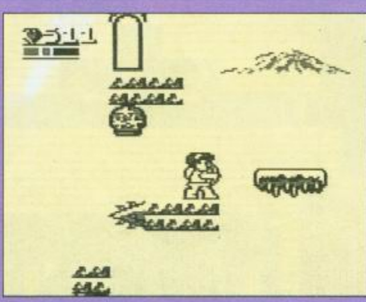


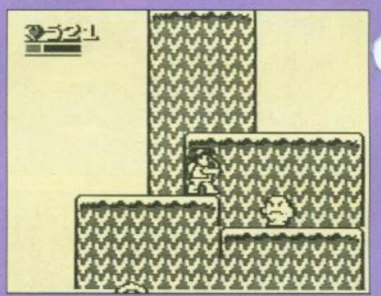


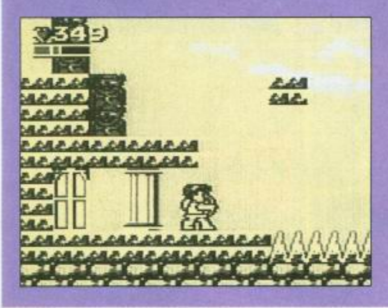
Am Anfang des Spieles besteht Dein Lebensbarometer nur aus einer Einheit. Es hängt von Deiner Punktzahl ab, ob Dein Lebensbarometer am Ende einer Stufe vergrößert wird, oder nicht. Wenn Du genug Punkte gemacht hast, erhältst Du von einem Gott eine weitere Lebensbarometereinheit. Jetzt kannst Du auch mehr Lebenselexier trinken.

STUFE 2–2

Um die Oberwelt besser überschauen zu können, verraten wir Dir bald einen Trick. Der zweite Abschnitt in der Oberwelt wird von zahlreichen rutschigen Eisflächen geprägt, auf denen sich eiskalte Monster aufhalten. Pit, alias „Kid Icarus", muß hier besonders auf sein Gleichgewicht achten.


Paß auf, daß Du keine Tür übersiehst!


Bei diesen Gegnern hat Pit nichts zu lachen.





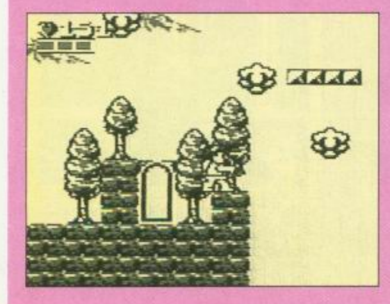
Es gibt einen Trick, wie Du sehen kannst, was sich über oder unter Dir befindet. Drücke den „Start"-Knopf und pausiere das Spiel. Wenn Du jetzt das Steuerkreuz bewegst, scrollt der Bildschirm in jede beliebige Richtung. – Versichere Dich mit diesem Trick vorher, wohin Du springst.

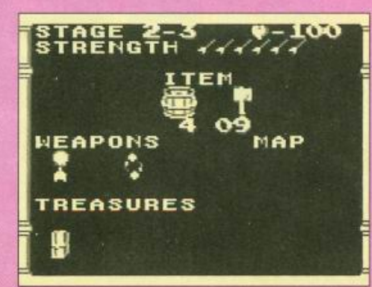
STUFE 2–3

Mitlerweile ist Pit sehr stark geworden. Das hilft Dir aber nur wenig, da seine Geger auch an Stärke gewonnen haben.


Mit einem tollkühnen Sprung kommst Du zum Pokal.



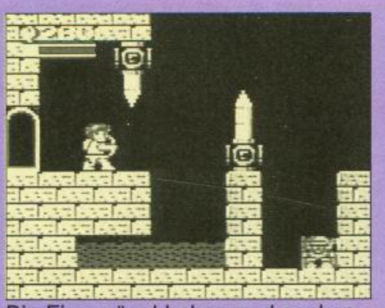




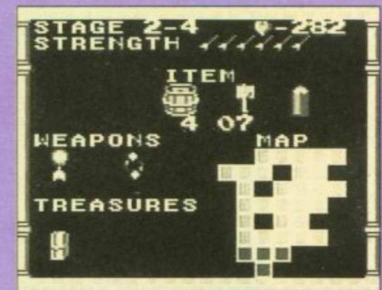
Hast Du schon eine weitere Lebensbarometereinheit bekommen? – Gut, dann hole Dir jetzt das Lebenselexier! Und weiter geht's in den nächsten Abschnitt der Oberwelt, wo Dich der furchterregende Schädelflügler erwartet.

STUFE 2–4

Am Ende jeder Stufe erwartet Dich ein Endgegner, das weißt Du ja bereits! Was Dich diesmal erwartet, weißt Du allerdings noch nicht – und möchtest es vielleicht auch gar nicht wissen. Jeder, der dem schrecklichen Schädelflügler das erste Mal begegnet, kann dieses Erlebnis nur sehr schwer verkraften. Oder was denkst Du..?



Die Eisennägel heben und senken sich. Springe erst, wenn die Nägel gerade verschwunden sind.



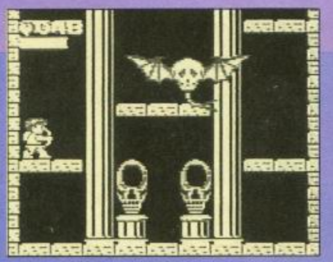
Das sind die Gegenstände, die Du zum jetzigen Zeitpunkt hast.



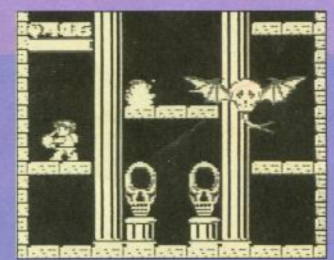
Ohne Spezial-Waffen solltest Du gar nicht erst versuchen, diesen Raum zu betreten. Versichere Dich, daß Du den Feuerpfeil und die Schutzkristalle hast und benutze sie auch. Die Gegner in diesem Raum sind sehr stark.

Der Schädelflügler

Der Endgegner, den Du am Ende der Oberwelt triffst, läßt nicht mit sich spaßen. Der Schädelflügler schießt mit Feuerbällen und ist sehr schnell. Weiche seinen Attacken aus und bekämpfe ihn mit Deinen Feuerpfeilen. Wenn Du ihn besiegt hast, geht es in den Luftwelt-Turm.



Der richtige Zeitpunkt ist gekommen, den Schädelflügler mit Pfeilen zu beschießen.

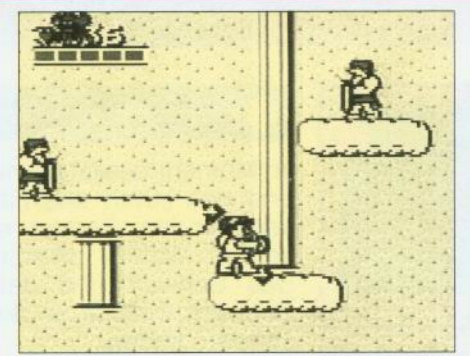


Weiche dem Feuerball des Schädelflüglers aus!

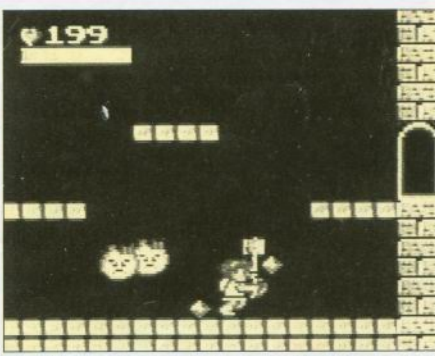
Weitere Abenteuer im Engel-Land

Palutena wacht mit ihren hübschen Augen über das ganze Geschehen. Bis jetzt ist sie ganz zufrieden mit Pit. Es liegt an Dir, daß das auch so bleibt. Denke in schwachen Momenten immer an die häßlichen Orks. Das sollte Dir neue Kraft geben!

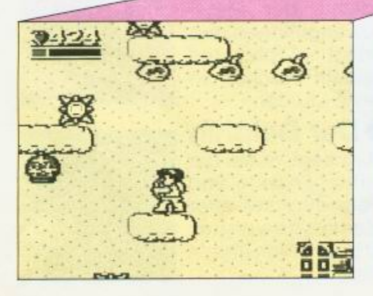


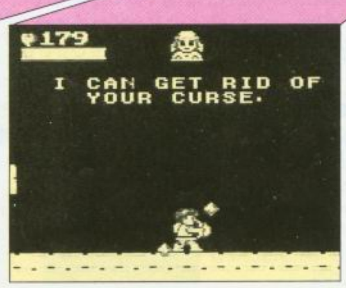


Die Mercs schützen sich mit einem Schild. Greife sie von hinten an!

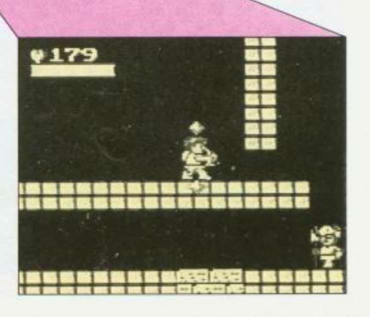


Die Feuerbälle verfolgen Dich. Mach, daß Du zur Tür kommst!









THE BATTLE OF OLYMPUS

Was bisher geschah …



Als Orpheus bist Du im antiken Griechenland unterwegs, um Deine geliebte Eurydike aus den Klauen des Hades zu befreien. Du kämpfst gegen starke, magische Wesen der griechischen Mythologie und bist dabei nicht selten auf die Hilfe der Götter angewiesen. – Das letzte Mal zeigten wir Dir, was Dich in ARKADIEN, ATTIKA und ARGOLIS erwartet. Du erhältst einige wichtige Gegenstände, die Du im weiteren Verlauf des Abenteuers unbedingt brauchst. Hast Du alles gefunden? – Dann kann es ja weitergehen! Die Reise führt Dich jetzt nach PELOPONNES, LAKONIEN und PHTISIS.





Zwei neue Waffen

Im Moment besitzt Du nur die Keule und den „Stab aus Farn". Für die kommenden Gegner eignen sich andere Waffen allerdings besser. Das Schwert und das „göttliche Schwert" wirst Du in den nächsten Ländern finden.




Das göttliche Schwert

Das Schwert

Magische Wesen, die Dir helfen

Diese drei griechischen Fabelwesen haben besondere magische Kräfte, die Dir bei Deinem Abenteuer sehr nützlich sein können. Der Pegasus erscheint bei den Pegasusstatuen, während Du den Delphin an Stellen findest, wo es anders nicht mehr weitergeht. Die Nymphen mußt Du in ihren Verstecken aufsuchen.

◆ Die Nymphe

Drei Nymphen sind im Besitz der „Bruchstücke der Liebe" und geben sie Dir gerne, wenn Du sie in ihren Verstecken aufsuchst.



◆ Der Pegasus

Wenn Du ihn rufst, kommt der Pegasus angeflogen und bringt Dich auf seinem Rücken in ferne Länder.



◆ Der Delphin

Man sagt, er sei der intelligenteste und freundlichste aller Meeresbewohner. Er bringt Dich über's Meer.





PELOPONNES

In Peloponnes führt Dich Dein Weg durch einen dichten Wald, in dem man sich sehr leicht verlaufen kann, wenn man nicht aufpaßt und sich nicht genau seinen Weg merkt. Starke Gegner lauern in diesem Wald.

1 Am Spinnennetz vorbei

Das Spinnennetz ist eine tödliche Gefahr für jedes Lebewesen, auch für Dich! – Wenn Du das Netz berührst, bleibst Du darin hängen und kannst Dich nur noch sehr schwer heraus bewegen. Über das Netz kannst Du auch nicht springen, also bleibt Dir nur eins: Brenne das Netz mit dem Stab aus Farn nieder!



 Die Harfe des Apoll

In seinem Palast erhältst Du von Apollo eine Harfe. Mit diesem Musikinstrument, daß Dir der Gott der schönen Künste freundlicherweise überreicht, kannst Du den Pegasus rufen. Aber nur an den Stellen, wo sich eine Pegasusstatue befindet.



 Ambrosia, Nahrung der Götter

„Ambrosia macht Götter froh – und den Orpheus ebenso." Frei nach diesem Motto solltest Du Dir an dieser Stelle die Ambrosia holen. Sie füllt Deine gesamte Lebensenergie wieder auf und erhöht Dein Energiebarometer.



 Ein Feuer für Eurydike

Nicht nur mystische Wesen stellen sich Orpheus bei seiner Suche nach Eurydike in den Weg. Diesmal ist es ein Busch, der hier völlig nutzlos herumsteht. Darüberhinaus ist er auch noch tot. Brenn ihn mit dem Stab aus Farn einfach nieder.



 Der einäugige Riese



Vorsicht! – Der Zyklop ist sauer, weil ihm ein Auge fehlt. Da man ihn nicht nach Lakonien zum Augenarzt gehen läßt, will er, daß auch Du nicht in die Stadt kommst. Er steht vor dem Stadttor und stellt sich Dir in den Weg.

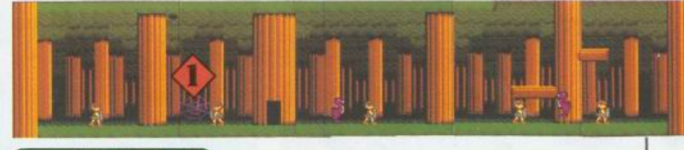


 Die achtköpfige Hydra

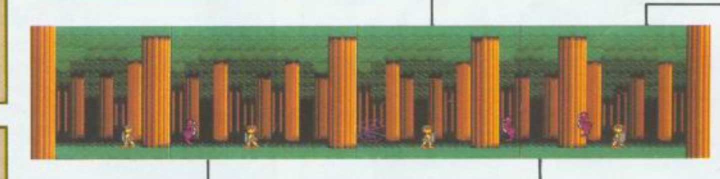


Die Hydra behält in jeder Situation ihren Kopf. – Da ihr der Kopf achtmal nachwachsen kann, mußt Du sie auch achtmal treffen, bis sie verschwindet. Die Hydra läßt nicht mit sich spaßen, sei vorsichtig!

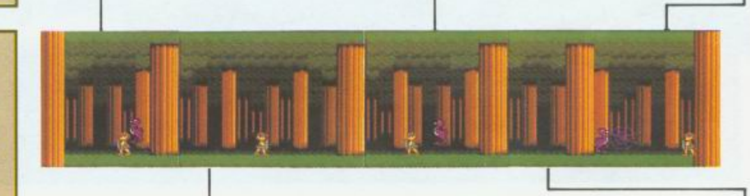


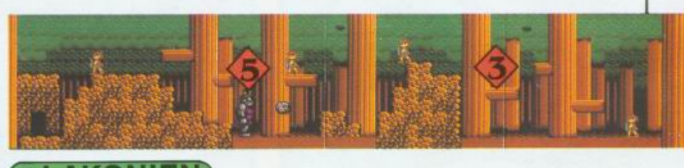


←ARKADIEN

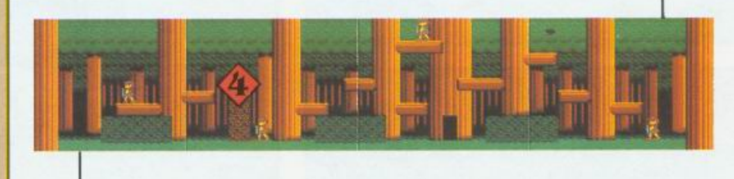


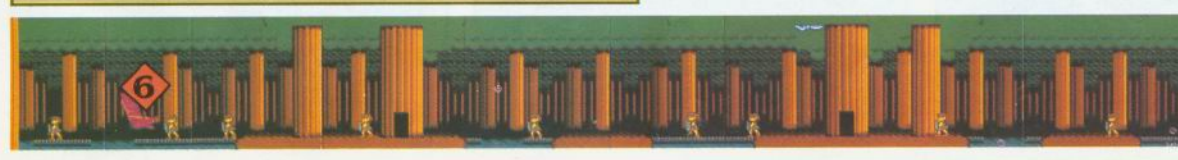










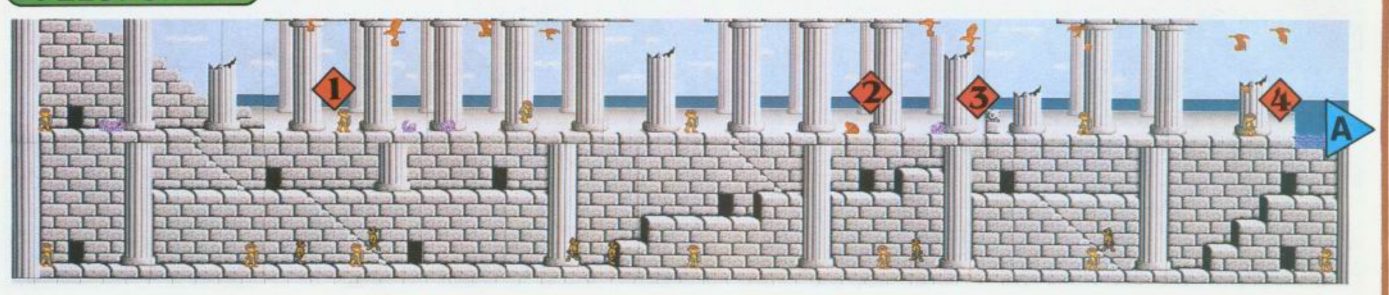




LAKONIEN

Nachdem Du den Zyklopen besiegt hast, mußt Du nach links gehen, um nach Lakonien zu kommen. Das Land liegt am Meer, weswegen Du hier auch auf magische Meereswesen treffen wirst, wie zum Beispiel den Delphin oder die Grää. Einen Zyklopen triffst Du hier ebenfalls. Sieh zu, daß Du viele Oliven sammelst, Du wirst sie hier brauchen können.

←PELOPONNES





Der Stab aus Farn



Diese Waffe ist sehr nützlich, um die Skorpione, die auf dem Boden kriechen, niederzubrennen. Während Du Dich mit den Tieren auf der Erde beschäftigst, setzen Dir die Greifvögel von oben sehr zu. Laß Dich nicht aus der Ruhe bringen!







Die Okarina



Wir haben Dir bereits über die besonderen Qualitäten dieses Musikinstruments berichtet. Mit der Okarina erreichst Du eine Tonfrequenz, die man sogar unter Wasser noch klar und deutlich empfangen kann. Für den Delphin ist der Klang der Okarina eine Art Lockruf, dem er sich nicht entziehen kann. – Wenn Du gebückt ein paar Mal gegen eine bestimmte Säule schlägst, erscheint eine Öffnung im Boden. Unten wartet Poseidon mit der Okarina.





Der Pegasus

Benutze die Harfe, wenn Du vor der Pegasusstatue stehst. Das geflügelte Pferd wird sofort angeflogen kommen und Dir seine Dienste zur Vefügung stellen. Du kannst auf ihm nach Arkadien fliegen.



4 Der Delphin

Während der Pegasus mit Dir den Luftraum durchfliegt, ist der Delphin für das Wasser zuständig. Ein kleines Musikstück auf der Okarina, und der Delphin taucht aus dem Wasser auf. Auf seinem Rücken geht es jetzt über's Meer.

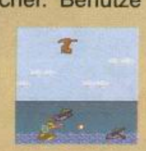






Die Seeschlacht

Auch auf dem Meer bist Du vor feindlichen Angriffen nicht sicher. Benutze den Stab aus Farn, um die entgegenkommenden fliegenden Fische aufzuhalten. Außerdem kannst Du springen, um den Gegnern auszuweichen.





Der Zyklop

Ihn wirst Du doch wohl hoffentlich noch nicht vergessen haben...?! – Der Zyklop hat nach wie vor nur ein Auge und ist deswegen noch immer sehr schlecht gelaunt. – Du weißt ja, wie Du ihm den Garausmachen kannst.



Die Sirene



Sie ist schöner als Marylin Monroe und singt besser als Madonna. Sie ist in der antiken griechischen Hitparade auf „Platz 1" mit ihrem Lied: „Kann denn Singen Sünde sein..?" – Der Gesang der Sirene wirkt so verlockend, daß Du ihm nicht widerstehen kannst. Mach Dich auf einen Kampf mit dem magischen Halbwesen bereit. Die Krallen der Sirene können Dich in's Verderben stürzen.



Das Auge der Grää



Die Grää sind drei Göttinnen, die im Meer leben. Sie sind alle drei blind und teilen sich gemeinsam ein künstliches Auge. Daß dieses Auge magische Fähigkeiten hat, kannst Du Dir sicher schon denken. Die besondere Eigenschaft des Auges kann Dir bei Deiner Suche nach Eurydike sehr nützlich sein. Aber – ob Dir die Grää freiwillig ihr Auge überlassen...? – Wohl kaum!



PHTISIS

Inmitten einer gewaltigen Berglandschaft befindet sich Phtisis. An dieser Stelle Deiner Reise hast Du die Gelegenheit, eine sehr wertvolle Waffe zu bekommen, das göttliche Schwert. Eine Nymphe hält sich hier versteckt und gibt Dir das zweite Fragment der Liebe, wenn Du sie findest. Des weiteren kannst Du die Vorzüge des goldenen Apfels kennenlernen.



1 Das göttliche Schwert

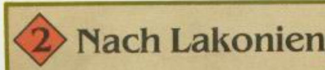
Die Götter müssen verrückt sein! – Das „göttliche Schwert" kostet Dich ganze 70 Oliven. Diese Ausgabe lohnt sich aber trotzdem, wenn man bedenkt, daß dieses Schwert die beste Waffe ist, die Du in diesem Spiel erhalten kannst.



3 Der Zentaur

Du kennst den Zentauren auch als das Sternbild „Schütze". In der griechischen Mythologie ist der Zentaur ein sehr starkes Wesen, halb Mann – halb Pferd. Im Spiel wird dieser Alptraum zur Realität. Ein Zentaur greift Dich an, da hilft nur noch das göttliche Schwert.





2 Nach Lakonien

Eine Pegasusstatue! – Benutze die Harfe des Apoll und fliege auf dem Rücken des geflügelten Pferdes nach Lakonien.









4 Das zweite Fragment der Liebe

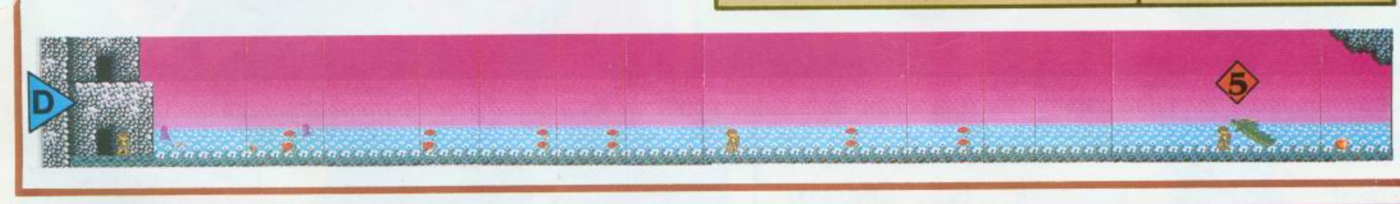


Benutze das Auge, das Du den drei Gräa weggenommen hast. Eine unsichtbare Tür wird sichtbar. Dahinter versteckt sich eine Nymphe mit dem zweiten Fragment der Liebe. – Du hast jetzt schon zwei Fragmente der Liebe gefunden und es dauert nicht mehr lange, bis Du das dritte bekommst. Dann steht Eurydike und Dir nichts mehr im Weg.

5 Bekämpfe die Riesenschlange

Die riesige Seeschlange besitzt einen geheimnisvollen Gegenstand. Wenn Du sie im Kampf besiegst, gehört er Dir!





Eurydike wartet

Frauen...! – Was man nicht alles für sie tut. Orpheus setzt sein eigenes Leben auf's Spiel, nur um Eurydike zu retten. Und wenn er sie gerettet hat, sagt sie wahrscheinlich: „Konntest Du mich nicht etwas früher aus dem Hades befreien? Ich hatte gestern einen Termin beim Friseur!" Tja, wie dem auch sei. Die nächsten Stationen auf Deiner Reise sind die Insel KRETA und PHRYGIEN. Mit einiger Übung und dem göttlichen Schwert dürfte auch das zu schaffen sein.

KRETA

Die Insel Kreta ist das reinste Labyrinth. Es lohnt sich trotzdem, Kreta zu durchqueren. Oder willst Du auf wertvolle Gegenstände, wie das Salamander Schild, das Kraftarmband und das dritte Fragment der Liebe verzichten???



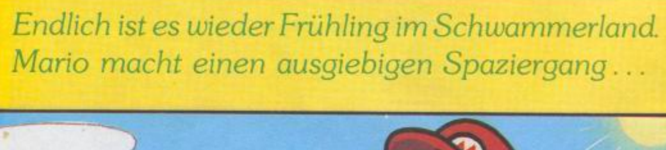
PHRYGIEN

In Phrygien wartet Athene auf Dich. Von ihr erhältst Du den Mondkristall, einen wichtigen Gegenstand. Bereite Dich auf den Kampf Deines Lebens vor. Wenn Du durch Phrygien gelaufen bist, führen alle Wege nach Tartarus.





OSTERN IM SCHWAMMERLAND



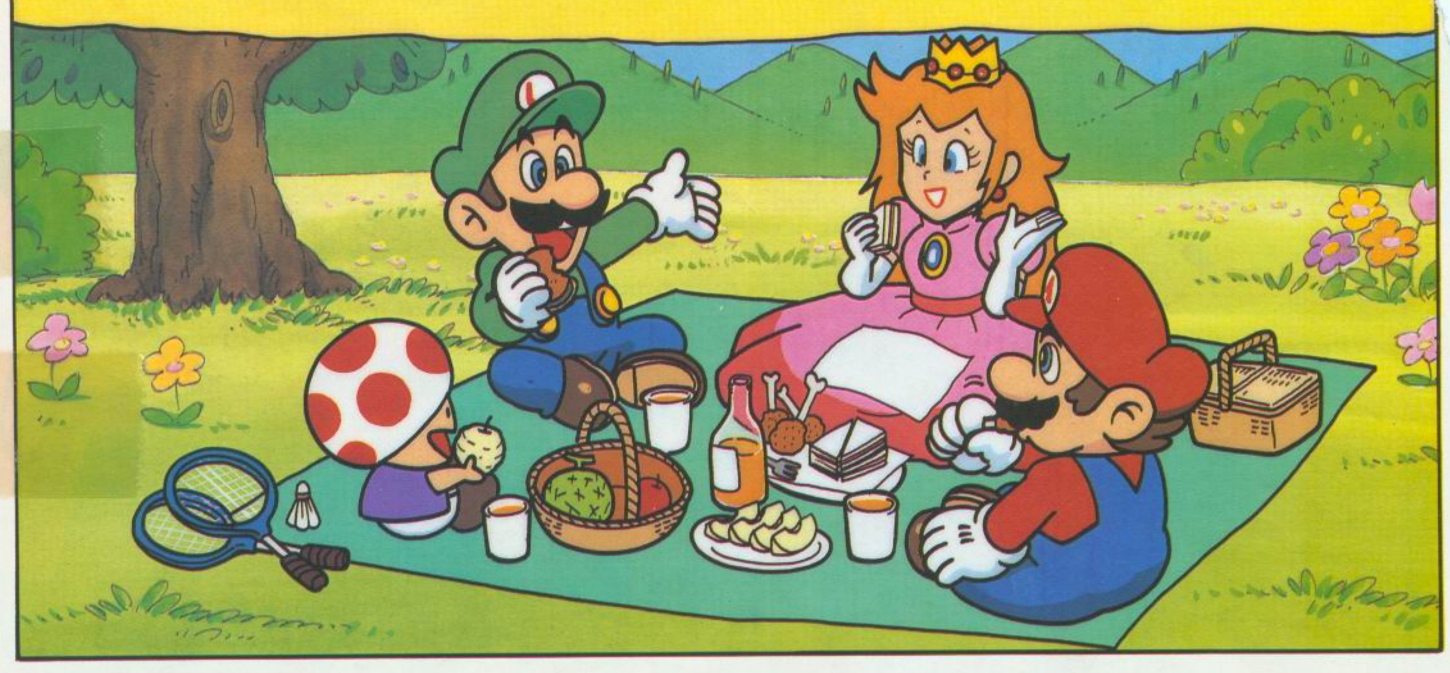


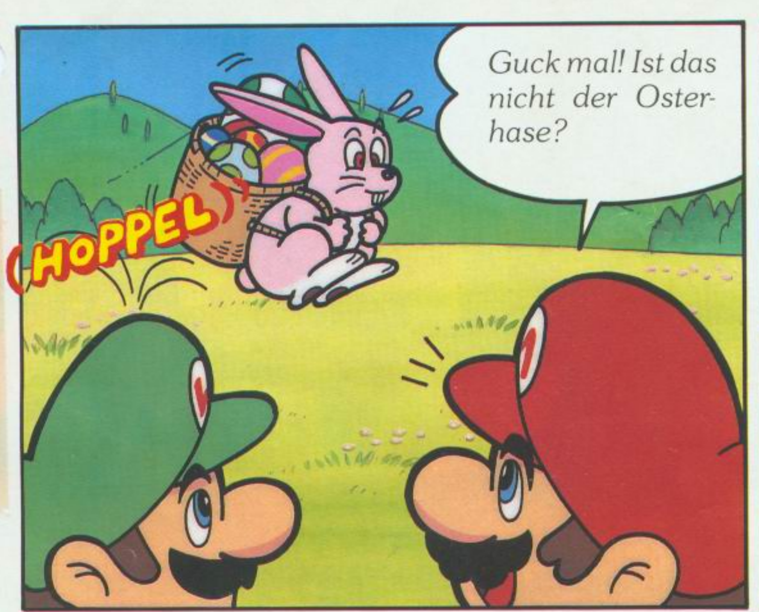






Und so sitzen die vier Freunde im Grünen, essen und genießen die ersten Sonnenstrahlen in diesem Jahr . . .







Plötzlich stoßen Mario und seine Freunde auf ein grün-weißes Ei . . .?






REWARD
FAT CAT
ISSING
CHIP und CHAP
Ritter des Rechts
CLUB
Nintendo®



LESER

GAMEBOY

1 

Super Mario Land

Das absolute Spitzenspiel auf dem Gameboy.

2 Gargoyle's Quest



3 F1-Race



4 Ducktales



5 Fortress of Fear



PROFIS

GAMEBOY

1

Super Mario Land

Die Profis wissen, was gut ist. „Mario for president!"

2 Tetris



3 Gargoyle's Quest



4 Dr. Mario

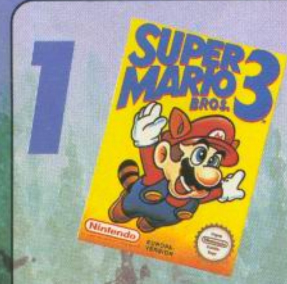


5 Kwirk



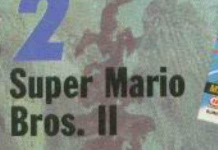
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

LESER

1 

Super Mario Bros. III

Das aktuelle Mario Abenteuer. Von „nichts" an die erste Stelle.



2 Super Mario Bros. II



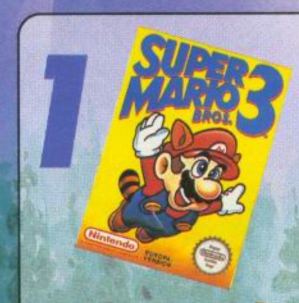
3 The Adventure of Link

4 The Legend of Zelda



5 Mega Man II

PROFIS

1 

Super Mario Bros. III

Die Profis haben das Spiel bereits geknackt. Ein harter Job.

2 The Legend of Zelda

3 The Battle of Olympus



4 Maniac Mansion

5 The Adventure of Link



NINTENDO CLUB NEWS

AUSGABE 2/92 JAHRGANG 4

Ein außergewöhnlicher Service

Eine große Bitte

Bei NINTENDO laufen die Telefondrähte heiß! Alleine die Konsumentenberatung und die Hotline erhalten am Tag ungefähr 15000 Anrufe. Da kann es schon mal vorkommen, daß man einfach nicht durch kommt. Das ist dann zwar ärgerlich, aber vorerst gibt es noch keine Lösung für dieses Problem. Viele versuchen deshalb aus lauter Verzweiflung den Weg über die Telefonzentrale in der Hauptverwaltung von NINTENDO. Dort kann man diese Anrufe allerdings nicht weiterleiten, da die Konsumentenberatung und die Hotline spezielle Telefonnummern haben (gebührenfreier Postanschluß). Die Folge ist, daß der wichtige Telefonverkehr in der Hauptverwaltung unterbrochen wird.
Deshalb hat NINTENDO eine große Bitte an seine Fans. – Wenn Ihr nicht durchkommt, dann versucht es einfach öfters unter der gleichen Nummer. Es ist zwecklos die Hauptzentrale anzurufen! – Die Telefonnummer der Konsumentenberatung lautet: 0130/5806. Vielen Dank!

Bei NINTENDO in Großostheim wird Kundenservice ganz groß geschrieben. Neben der Konsumentenberatung (siehe Club Magazin 1/92) gibt es eine Abteilung, die sich „Technical Service" nennt. Hier dreht sich alles um technische Probleme, die bei NINTENDO-Geräten auftreten können. Das besondere an dieser Abteilung ist, daß man sich direkt an sie wenden kann. NINTENDO ist stolz darauf, seinen Kunden diesen einmaligen Service anbieten zu können.

NILKHEIM (cmm) – Hat ein Kunde sein defektes Gerät an NINTENDO geschickt, durchläuft es dort mehrere Stationen. Zunächst wird es registriert und kommt dann in die „Pre-Test-Abteilung". Hier wird das Gerät verschiedenen Tests unterzogen. Dabei helfen modernste Testinstrumente, die jeden Defekt sofort entdekken (trotzdem ist es nötig, dem Gerät einen Brief beizufügen und den Fehler kurz zu beschreiben). Kleinere Reparaturen werden in der „Pre-Test-Abteilung" sofort vorgenommen, anschließend wird das Gerät wieder an den Kunden zurückgeschickt. – Für aufwendigere Defekte kommt das Gerät in den „Reparatur-Bereich", wo sich echte Elektronik-Profis um alles kümmern. Nach Durchführung jeder Reparatur durchlaufen die Geräte nochmals einen Endtest, oft auch einen „Dauertest". Erst danach verläßt das Gerät NINTENDO und geht auf dem Postweg direkt an den Kunden zurück. Es gibt mehrere Gründe, warum man diesen diesen besonderen Kundendienst von NINTENDO auch wirklich nutzen sollte:

- Der „Technical Service" entlastet die Kundendienste der Kaufhäuser und Einzelhändler. Die müßten die defekten Geräte nämlich auch erst zu NINTENDO schicken. Man spart also sehr viel Zeit.
- 60000 Ersatzteile lagern ständig beim „Technical Service". So können alle Reparaturen innerhalb kürzester Zeit vorgenommen werden. Und das in der bewährten „Original NINTENDO Qualität"!
- Nur der „Technical Service" verspricht Qualitätsreparaturen mit dem speziellen NINTENDO Garantie und Qualitätssiegel.
- Egal, ob es sich um den Gameboy handelt, das NES oder Spielekassetten... Alle Produkte, die von „NINTENDO of Europe" vertrieben werden, können hier repariert werden. Um folgende Dinge bittet der „Technical Service", damit es auch weiterhin keine Probleme für den Kunden gibt.
- Keine Reparaturen an defekten NINTENDO-Geräten selbst vornehmen, da sonst die Garantie verfällt.
- Fehlerhafte Geräte am besten direkt zu NINTENDO schicken (die Adresse steht in jeder Bedienungsanleitung). Nur hier erfolgt auch auf die Reparatur eine hundertprozentige Garantie.
- Am besten legt man dem defekten Gerät einen Brief bei, in dem man den Fehler mit kurzen Worten beschreibt.

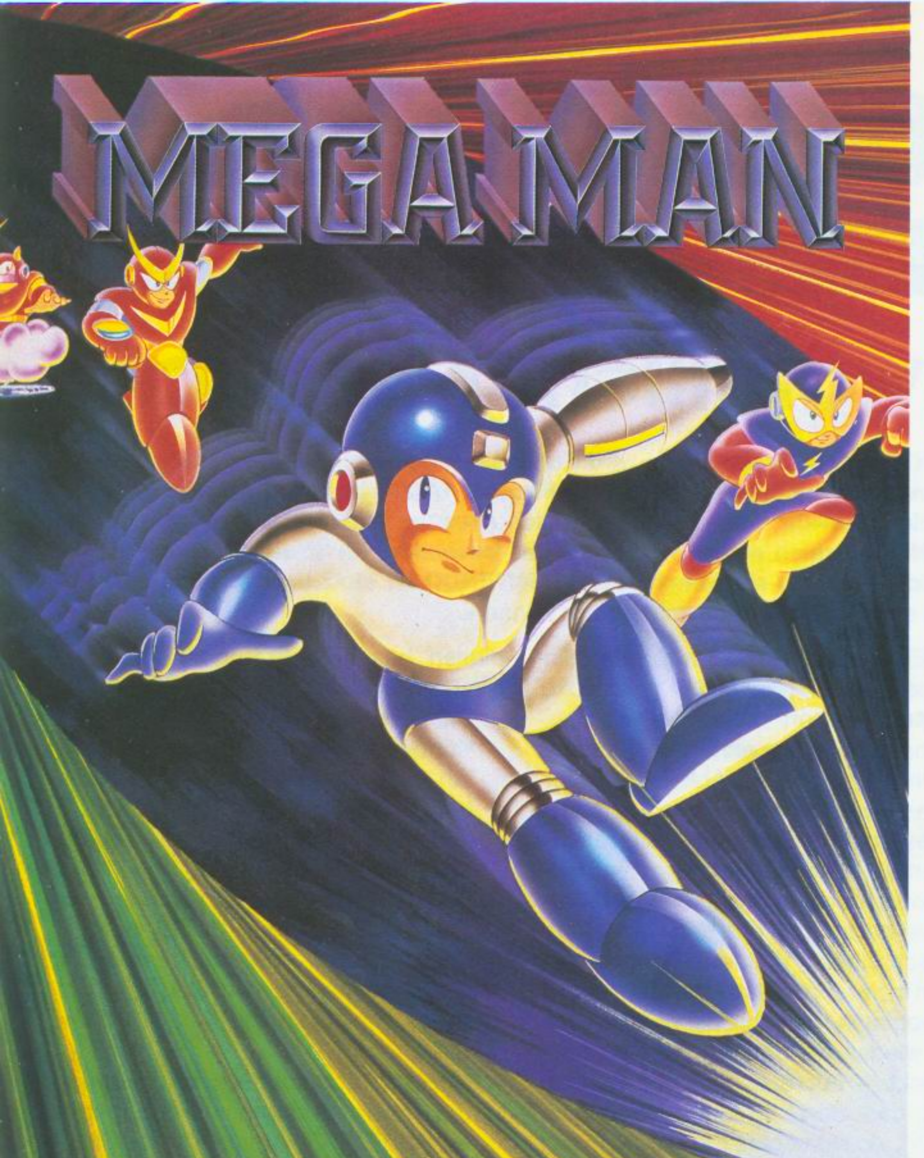
Die große Familie

Im Sommer 1990 übernahm „NINTENDO of Europe" den „Club Nintendo Deutschland" mit 11000 Mitgliedern. Das ist für den Anfang schon eine ganz beachtliche Zahl. – Kein Wunder, wenn man sich die zahlreichen Serviceleistungen des Clubs betrachtet!

GROSSOSTHEIM (cmm) – Zunächst ist da die kostenlose Telefon-Hotline, wo wichtige Fragen zu den NINTENDO Spielen gestellt werden können. Bei der telefonischen Konsumentenberatung erfährt man, was los ist, wenn man technische Probleme mit einem NINTENDO Gerät hat. Mit dem Club Ausweis hat man Anspruch auf alle Serviceleistungen des Nintendo Clubs. Darüberhinaus erscheint alle zwei Monate das kostenlose Club Magazin. Hier werden neue Spiele vorgestellt, Tips und Tricks zu älteren Spielen veröffentlicht und die allerneuesten Club News unter die Leute gebracht. Der Club Nintendo ist mehr, als nur ein gewöhnlicher Club. Er ist mittlerweile zu einer richtigen großen Familie für die Mitglieder geworden. Tagtäglich erreichen die Korrespondenz Abteilung ungefähr 300 Briefe mit Gedichten, Zeichnungen, Spieletips- und Highscores, Verbesserungsvorschlägen und Glückwünschen. – Doch die Familie wächst und wächst! Derzeit hat der Club mehr als 530000 Mitglieder und die Sachbearbeiter, Telefon-Mitarbeiter und Redakteure werden von der Arbeit regelrecht erschlagen.
Trotzdem wird es weitergehen und das Club Magazin wird auch in diesem Jahr weiterhin umsonst in den Briefkästen der Fans erscheinen.

TOP SECRET

Jeder NINTENDO Spieler kennt die Hotline, die er anrufen kann, wenn er bei einem Spiel nicht weiterkommt. Die Profis von der Hotline verraten allerdings nicht alles! Paßwörter, Warpzonen und Komplettlösungen sind „top secret". Wenn es nur um kleinere Tips und Tricks geht, helfen die Spieleprofis gerne.



Das erste Mega Man Abenteuer auf dem Gameboy

Dr. Wily ist zurückgekehrt, um sich an der gesamten Menschheit und besonders Mega Man zu rächen. Mit acht seiner stärksten Roboter aus den ersten beiden NES Abenteuern stiftet er, diesmal auf dem Gameboy, erneut Unruhe. – Dr. Wily ist von der Idee besessen, die Herrschaft über die ganze Welt an sich zu reißen. Nur Mega Man kann ihn aufhalten, wenn Du ihm dabei hilfst. Vorher mußt Du allerdings alle acht Kampfroboter von Dr. Wily ausschalten und Dir ihre besonderen Eigenschaften und Waffen aneignen.



YOU GOT ROLLING CUTTER

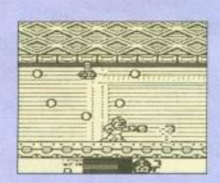






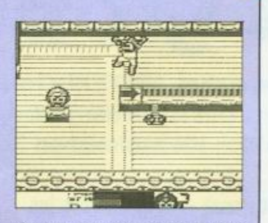
Die Screw Bomber

Eine von Dr. Wily's ersten üblen Erfindungen ist der Screw Bomber. Du wirst ihn bereits aus den anderen Mega Man Abenteuern kennen. – Den Screw Bomber gibt es in zwei Ausführungen. Einmal hängt er an der Decke, das andere Mal ist er im Boden eingebaut. Wenn Du Dich dem Screw Bomber auf ein paar Schritte näherst, schraubt er seinen Feuerkopf heraus und schießt in fünf verschiedene Richtungen.



Ein Bonusleben

Am Anfang der Cut Man Stufe befindet sich ein 1-Up Mega Man auf einer höher gelegenen Plattform. Diese kannst Du nur erreichen, wenn Du über das Förderband rechts von der Plattform gehst. Das Band bewegt sich aber in die entgegengesetzte Richtung des Bonuslebens. Springend kommst Du schneller nach links.



Spring vom linken Rand des Förderbandes ab. So landest Du direkt auf dem Bonusleben-Kopf.



STUFE 1
CUT MAN

In dieser Stufe kann Mega Man zeigen, was er alles drauf hat. – Der Weg zu Cut Man führt an vielen Robotern vorbei, von denen manche größer und manche kleiner sind. Eines haben sie jedoch alle gemeinsam: Ihre Bewegungsabläufe wiederholen sich in kurzen Abständen, so daß Du sie leicht zerstören kannst, nachdem Du sie kurz beobachtet hast.

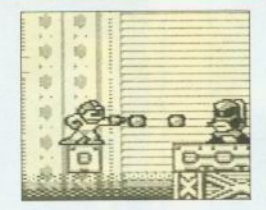
Die Förderbänder

Links und rechts an den Förderbändern befindet sich ein Pfeil, der die Richtung anzeigt, in die sich das Band bewegt. Überlege Dir, bevor Du auf das Band springst, wie Du Dich bewegst. Wenn Du Dich entgegengesetzt der Band-Laufrichtung fortbewegen willst, solltest Du kleine Sprünge machen.



Technische Beschreibung von Mega Man

Dr. Light muß einen sehr guten Tag erwischt haben, als er Mega Man gebaut hat. Sein Roboter verfügt über alle notwendigen Eigenschaften, die ein mechanisches Wesen heutzutage haben muß. Das, was Mega Man nicht beherrscht, kann er sich mit den verschiedenen Spezialwaffen aneignen. Dagegen muß Dr. Wily einen sehr schlechten Tag erwischt haben, als er beschlossen hat, die Erde mit seinen widerlichen Metallkreaturen zu bevölkern. Gegen Mega Man ist eben kein Kraut gewachsen, das hätte er wissen müssen. Dr. Lights Roboter kann rennen, springen und noch vieles mehr (siehe rechts).



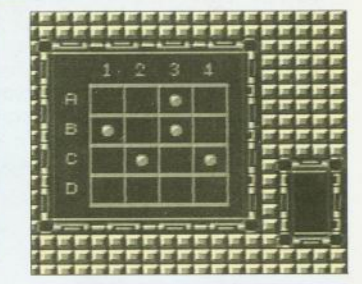
Plasma-Kanone

Diese Waffe ist bei Mega Man schon serienmäßig eingebaut. Die gute alte Plasma-Kanone ist noch immer sehr effektiv, im Kampf gegen Dr. Wily's Robotermüll.



Spezial-Waffen

Auch Spezial-Waffen kann Mega Man in seinem Gameboy Abenteuer erhalten. Dazu muß er die verschiedenen Endroboter besiegen. Acht dieser Waffen gibt es.



Paßwort-Funktion

Mit der Paßwort-Funktion schaltet sich Mega Man an der Stelle wieder ein, an der er das letzte Mal aufgehört hat.

Das Spielprinzip von Mega Man

Am Anfang hat Mega Man nur die Plasma-Kanone. Im weiteren Verlauf des Spieles erhältst Du vier zusätzliche Waffen. Jede dieser neuen Waffen hat eine spezielle Eigenschaft, die bei bestimmten Robotern nützlicher ist, als bei anderen – Beispiel: Mit der Plasma-Kanone müßtest Du Big Eye unzählige Male treffen, um ihn zu zerstören. Mit dem Elec Beam (Laser) würden drei Treffer genügen. – Probier es aus und merke Dir dann, bei welchem Gegner, welche Waffe am effektivsten ist.

Die optimale Reihenfolge

Am besten beginnst Du mit Cut Man! Der Bumerang, den Du von ihm nach siegreichem Kampf bekommst, ist die beste Waffe gegen Elec Man. Nachdem Du Elec Man mit dem Rolling Cutter (Bumerang) besiegt hast, erhältst Du seinen Elec Beam (Laser). Mit dem Laser brutzelst Du in der Eiswelt alles nieder, auch Ice Man selbst. Als nächstes stattest Du Fire Man einen Besuch ab und frierst ihn mit dem Ice Slasher (Eis Strahler) ein.

Du hast jetzt zusammen mit dem Fire Storm (Flammenwerfer) Deine ersten vier Spezial-Waffen.



Besondere Gegenstände

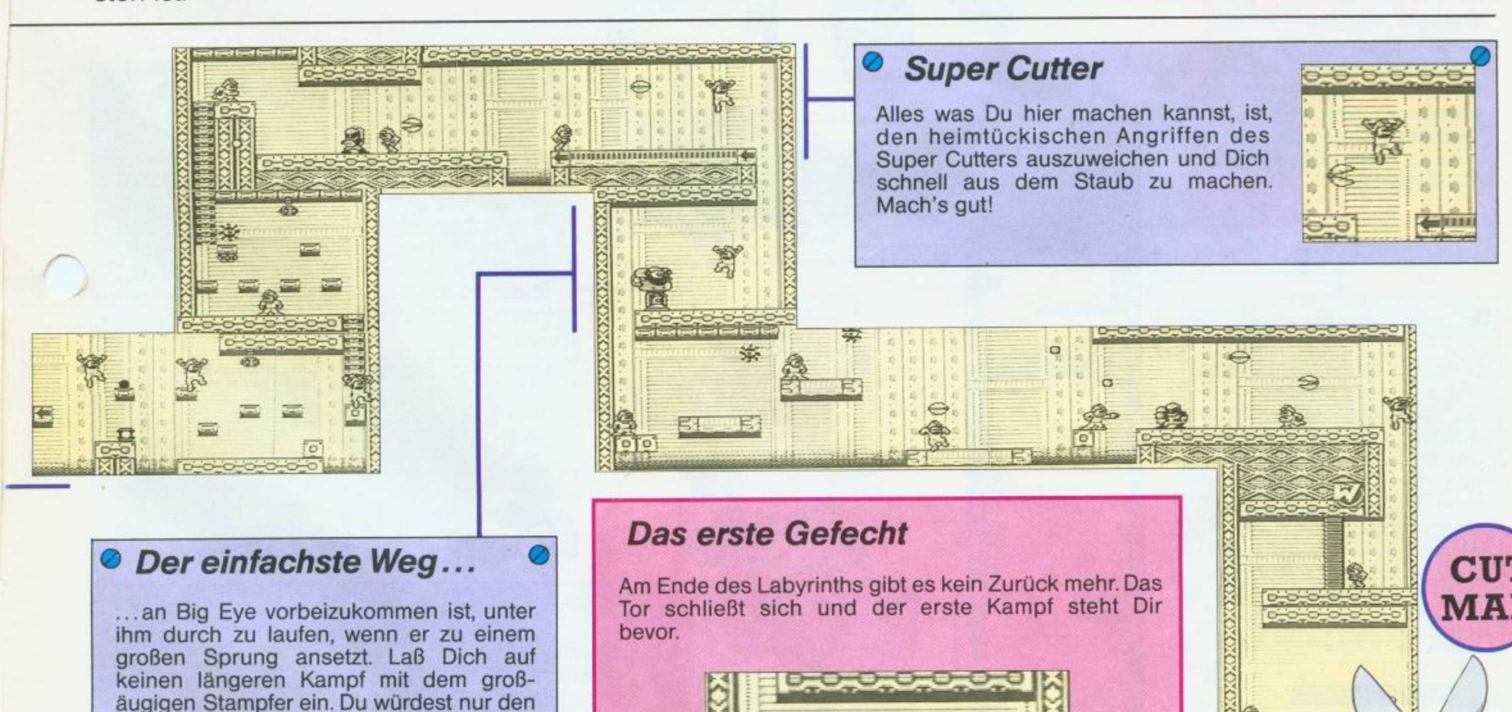
Kleiner Energiekristall – Füllt Deine Batterie (Lebensenergie) wieder mit 2 Punkten auf der Skala auf.

Großer Energiekristall – Füllt Deine Batterie (Lebensenergie) wieder mit 10 Punkten auf der Skala auf.

Kleines Munitionsset – Erhöht die Energie der Spezial-Waffe, die Du gerade benutzt, um 2 Punkte auf der Skala.

Großes Munitionsset – Erhöht die Energie der Spezial-Waffe, die Du gerade benutzt, um 10 Punkte auf der Skala.

1-Up Mega Man – Ein kompletter Bausatz mit allen Einzelteilen für einen neuen Mega Man (Bonusleben).



Super Cutter

Alles was Du hier machen kannst, ist, den heimtückischen Angriffen des Super Cutters auszuweichen und Dich schnell aus dem Staub zu machen. Mach's gut!

Der einfachste Weg ...

... an Big Eye vorbeizukommen ist, unter ihm durch zu laufen, wenn er zu einem großen Sprung ansetzt. Laß Dich auf keinen längeren Kampf mit dem großäugigen Stampfer ein. Du würdest nur den kürzeren ziehen!

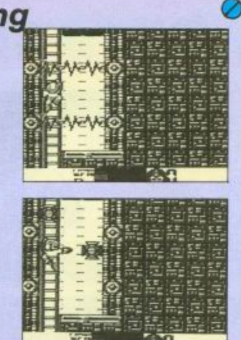
Das erste Gefecht

Am Ende des Labyrinths gibt es kein Zurück mehr. Das Tor schließt sich und der erste Kampf steht Dir bevor.

CUT MAN

Vorsicht! – Hochspannung

Elektromagnetische Strahlen verhindern es, daß Du die Leiter zügig hochklettern kannst. Aber, Du hast ja Zeit! – Beobachte die Strahlen und den Rhythmus, in dem sie erscheinen. In den kurzen Pausen, wenn die Strahlen für einige Sekunden verschwinden, kannst Du nach oben klettern. Dann mußt Du Dich aber wirklich beeilen!







Starker Gegenwind

Rechts steht ein Ventilator, der einen sehr starken Luftstrom produziert. Mit diesem Gegenwind wird es für Mega Man sehr schwer, zu der Leiter hinter dem Ventilator zu kommen. Du mußt über den Wirkungskreis des Ventilators springen! Das heißt: erst über den Luftstrom springen, kurz landen, und dann gleich wieder weiterspringen.



Das zweite Gefecht

Von Cut Man hast Du nach dem letzten Kampf den Rolling Cutter bekommen. Dieser Bumerang lehrt nicht nur jedes Känguruh das Fürchten, auch Elec Man wird die Qualitäten des Rolling Cutters kennenlernen. Für ihn bedeutet es das Ende, wenn Du ihn ein paar Mal mit dem messerscharfen Bumerang triffst. – Wenn Du Elec Man geschlagen hast, erhältst Du seine Spezial-Waffe. Der Elec Beam ist ein Laserstrahler, der fast alles niederbrennt und entmaterialisiert.





STUFE 2
ELEC MAN

Hoch über den Wolken lebt Elec Man. Seit seinem letzten Auftritt (Mega Man I – NES) hat er sich noch miesere Sachen einfallen lassen. Natürlich findest Du auch hier wieder die altbekannten Elektroschock-Strahlen und Big Eye. Darüberhinaus wird diese Stufe zu einer strapaziösen Kletterpartie.

Fliegende Plattformen

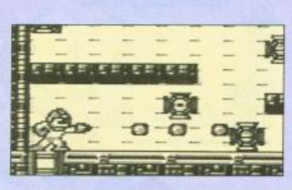
Auf den fliegenden Plattformen geht es nun weiter nach rechts. Dazu mußt Du mit Deiner Plasma-Kanone aber erst einmal die Miniroboter abschießen, die auf den Plattformen stehen. Gutes Timing und Geschicklichkeit sind nötig, um diese Luftstraße unversehrt zu passieren. – Aber das dürfte für Dich und Mega Man doch kein Problem sein, oder?





Alte Bekannte

„Oktopus-Batterien" heißen diese Flugmaschinen, die Du vielleicht schon aus früheren Mega Man Abenteuern kennst. Sie bewegen sich entweder vertikal oder horizontal. Du mußt sie mehrmals treffen, damit sie verschwinden. Sie sind zwar ein Hindernis, aber dafür ein harmloses.

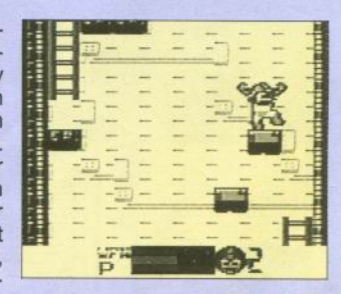






Verschwindende Plattformen

Wenn es eine Hitliste von Dr. Wily's krankhaften Ideen gäbe, dann wären diese Plattformen sicherlich unter den Top 5. Dr. Wily setzt die Transporterplattformen immer dann ein, wenn er es Dir besonders schwer machen will, einen bestimmten Punkt zu erreichen. Die schwebenden Platten erscheinen nur für kurze Zeit und verschwinden dann gleich wieder. Das ganze wiederholt sich immer wieder, so daß Du genug Zeit hast, alles erst einmal zu beobachten. Hast Du Dir gemerkt, in welcher Reihenfolge die Plattformen erscheinen? – Dann kann es ja losgehen.



STUFE 3
ICE MAN

Als dritten Endgegner empfehlen wir Dir Ice Man. Um in seinen Palast zu kommen, mußt Du erst einmal an den zahlreichen kälteresistenten Maschinenwesen vorbei. Dann erst kannst Du im Kampf mit Ice Man beweisen, daß Du jeder Herausforderung gewachsen bist. – Die Eislandschaft durchläufst Du am besten mit dem Laser von Elec Man.

START

Vorsicht! – Zerbrechlich

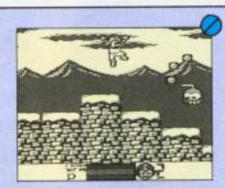
Überall in der Ice Man Stufe findest Du in der Luft schwebende Eisplatten, auf denen Du eine Weile stehen kannst. Stehst Du zu lange auf ihnen, zerbrechen sie und Du krachst nach unten. Der einzige Vorteil der Eisplatten ist, daß Du auf ihnen nicht rutschst.



Bleib auf der oberen Eisplatte stehen, bis sie vollständig zerbrochen ist. Du fällst nach unten auf den großen Energiekristall. Spring jetzt schnell wieder nach oben, da sonst auch die untere Platte zerbricht.

Die größte Gefahr...

...in der Ice Man Stufe sind die Bladers. Du solltest sie sofort abschießen, wenn Du sie siehst. Wenn Du zu spät reagierst, greifen sie Dich an und haften so lange an Dir, bis Du Deine ganze Energie verloren hast. – Hat Dich ein Blader trotzdem einmal erwischt, kannst Du ihn nur loswerden, indem Du permanent „A" drückst und zur Seite springst.









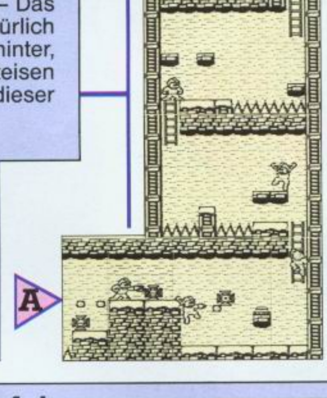
A

Stalagtiten

Jahrhundertelang hingen sie an der Höhlendecke, ohne das etwas geschehen ist. Jetzt, wo Mega Man hier lang muß, fallen sie plötzlich herunter. – Das kann doch kein Zufall sein! – Natürlich stecken Dr. Wily und Ice Man dahinter, die alles tun, um aus Mega Man Alteisen zu machen. Mach das beste aus dieser Situation!

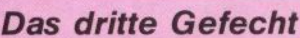


Stell Dich auf den dritten Eis-Stalagtiten von links. Jetzt kannst Du ohne Probleme über die spitzen Stalagtiten auf der Erde nach rechts springen.



A





ICE MAN

Das dritte Gefecht

Jetzt solltest Du Dir warme Klamotten anziehen! – Ice Man's Außenhülle besteht aus sehr hartem und kaltem Edelstahl. Seine Computerprozessoren arbeiten auch noch bei extrem hohen Minustemperaturen, wenn andere Maschinen längst die Arbeit eingestellt haben. Die sibirische Steppe wirkt gegen die Behausung von Ice Man, wie ein Hochofen.



Bekämpfe Ice Man mit dem Laserstrahler, den Du von Elec Man bekommen hast. Mach schnell, bevor Dich der elektronische Schneemann zu Tiefkühlkost verarbeitet.

Vorsicht! – Rutschgefahr

Kurz bevor Du Ice Man erreichst, gibt es noch einmal eine große Herausforderung für Mega Man. – Zwischen den einzelnen Gipfeln sind tiefe Schluchten, in die Du nicht fallen solltest. Da es auf den verschneiten Gipfeln aber sehr rutschig ist, mußt Du die Steuerung perfekt beherrschen. Auf manchen Gipfeln stehen außerdem Roboter, die Dich attackieren. – Nur keine Panik!





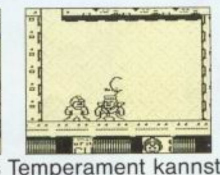
Dieser Roboter schützt sich mit einem Eisenschild. Wenn Du jetzt den Rolling Cutter (Bumerang) benutzt, kannst Du ihn trotzdem an seiner schwachen Stelle vorne erwischen.

Was Dich als nächstes erwartet...

STUFE 4 – FIRE MAN

Nachdem Du die ersten drei Roboter besiegt hast, kommst Du zur Fire Man Stufe. Es ist sehr heiß hier! Überall fließt die glühende Lavamasse, aus der ab und zu Feuerfontänen aufsteigen. Damit Deine Metallhülle bei dieser Hitze nicht schmilzt, solltest Du mit dem Eis Strahler alles einfrieren, was Dir in den Weg kommt. Auch Fire Man selbst kannst Du mit dieser Waffe schnell zur Strecke bringen.





Fire Man's feuriges Temperament kannst Du am besten mit dem Eis Strahler abkühlen. Mit jeder anderen Spezial-Waffe funktioniert es auch, dauert aber länger.

DAS FINALE – DR. WILY

Bevor Du zu Dr. Wily kommst, mußt Du noch an vier anderen Robotern vorbei. BUBBLE MAN, QUICK MAN, HEAT MAN und FLASH MAN kennst Du schon aus „Mega Man II" für das NES. Dr. Wily hat sie mit den alten Bauplänen neu zusammengesetzt. Wenn Du nun auch sie in ihre Einzelteile zerlegst, bist Du gut vorbereitet für den Kampf mit Dr. Wily, dem größten Geisteskranken aller Zeiten.



Little Nemo – The Dream Master*

Wie die meisten Jungs in seinem Alter, hat Nemo die wildesten Träume. – Die Botschafterin vom Schlummerland nimmt ihn eines Nachts in das Land der Träume mit. Dort ist es aber alles andere, als traumhaft! Der böse König der Alpträume hat fast alle Tiere in angriffslustige Monster verwandelt und alles, was Nemo besitzt, ist eine Tüte Bonbons.

Die Nacht ist lang, und Nemo träumt sich nach und nach in die verschiedenen Welten von Schlummerland. Im letzten Club Magazin zeigten wir Dir, was ihn in seinem ersten Traum erwartet. – Nemo wandert mit seiner Bonbontüte durch den großen Zauberwald, wo stachelige Riesenschnecken und fliegende Ameisen ihr Unwesen treiben. Ein Frosch, ein Maulwurf und eine Eidechse stehen ihm dabei hilfreich zur Seite, wenn er sie mit Süßigkeiten versorgt. – Erinnerst Du Dich..?

HERE? THIS PLACE IS TOO DANGEROUS

Flip hatte Dich ja gewarnt. Diese Welt ist nichts für kleine Jungs!



Der große Pilz-Wald



Traum 2 – Der Blumengarten

Du wirst nicht viel Zeit haben, die wundervolle Pflanzenwelt im magischen Blumengarten zu bewundern. Es ist viel zu gefährlich hier. Such Dir also schnell die sechs Schlüssel, um diesen Traum wieder verlassen zu können. Es helfen Dir diesmal Gorillas, Eidechsen und Hornissen.



1 Der Gorilla

Er sieht nicht gerade so aus, als würde er Bonbons mögen. Das macht aber nichts. – Gib dem Affen Zucker! – Mit drei Bonbons bist Du dabei und darfst auf dem Rücken des Affen reiten. Er kann springen („A“-Knopf), klettern (erst an die Wand springen und dann mit dem Steuerkreuz nach oben/unten) und boxen („B“-Knopf).



2 Die Eidechse

Sie ist klein und unscheinbar. Auch beherrscht sie keine einzige Kampftechnik und ist deshalb sehr schwach. Aber – man darf nicht ungerecht zur Eidechse sein. Für ein paar Bonbons rennt, springt und klettert sie so, als wäre der Teufel hinter ihr her. Mit der Eidechse kommst Du außerdem auch durch sehr schmale Passagen und Höhlen.

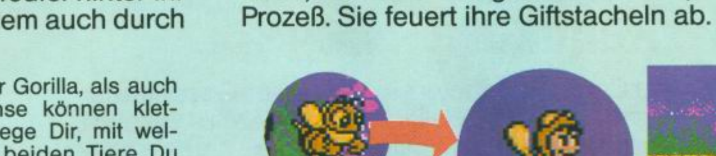


Sowohl der Gorilla, als auch die Eidechse können klettern. Überlege Dir, mit welchem der beiden Tiere Du Dich anfreundest. Jede Situation und jeder Gegner erfordern die besondere Eigenschaft eines bestimmten Tieres.

Der schwebende Teufel fliegt mit seinem Heißluftballon durch die Luft. Der Gorilla kann ihm mit seiner Rechten einen Schlag versetzen, so daß ihm sein dämonisches Grinsen vergeht und er abstürzt.

3 Die Hornisse

Später im magischen Blumengarten lernst Du die Hornisse Marie-Louise von Stachelheim kennen. Sie macht mit Dir gerne einen Rundflug über die botanischen Sehenswürdigkeiten. Mit Kreaturen, die Euren Flug stören wollen, macht sie kurzen Prozeß. Sie feuert ihre Giftstacheln ab.









Hannelore Habicht verteidigt ihren Sohn Helmut mit Wurfgeschossen. Dieser Familie solltest Du aus dem Weg gehen!



4 Schwimm um Dein Leben!

Die beiden Black Mollies Blubb und Glubb verfolgen Dich unter Wasser. Beeile Dich!





Wenn seine Mutter wüßte, wo sich Nemo nachts in seinen Träumen aufhält, würden ihr die Haare zu Berge stehen. – Der violette Traumsee.

GEHEIMER RAUM

Wenn Du an dieser Stelle nach unten schwimmst, kommst Du in eine unterirdische Höhle. Am Eingang empfängt Dich Herr Häßlich mit loderndem Brennholz, das er nach Dir wirft. Außerdem in dieser Höhle: ein Schlüssel und ein 1-Up Nemo.





Nichts gegen Baumstümpfe, . . – . . . solange sie still und ruhig auf der Erde stehen und nichts, außer einem guten Eindruck machen. Dieser hier ist anders!

5 Gleich hast Du's geschafft!

Zum Schluß solltest Du noch einmal die Hilfe der Eidechse in Anspruch nehmen. Der letzte Schlüssel befindet sich auf dem Baum. – Hast Du jetzt auch alle sechs Schlüssel in dieser Welt gesammelt? – Gut, dann gehe nach rechts zum Ausgang!







Wenn Du oben vom Baum direkt nach rechts springst, mußt Du nicht unten an den Spinnen vorbei.

TRAUM 3

DAS SPIELZEUGHAUS

Nemo befindet sich noch immer im Schlaf und träumt, und träumt, und träumt... – Diesmal fährt er mit der Modelleisenbahn durch das Spielzeughaus. Er ist in seinem Traum ganz auf sich alleine gestellt und muß zusehen, daß er ohne seine animalischen Freunde zurechtkommt. Unzählige Modellflugzeuge fliegen hier orientierungslos herum und stürzen unvermittelt ab. Da vergeht Nemo wirklich der Spaß.

1 Die Kamikaze-Flieger

Ein großer Spielzeugroboter steuert dieses Geschwader von ferngesteuerten Modellflugzeugen. Wahrscheinlich ist er mit den vielen Fernbedienungen total überfordert, und sie stürzen deshalb alle ab. Vielleicht ist es aber auch reine Absicht von ihm, daß die Flugzeuge „zufälligerweise" immer genau über Dir nach unten fallen. Wie dem auch sei! – Versuche den Fliegern während der Fahrt mit dem Zug auszuweichen.





2 Trans-Europa Expreß

Die aufregende Fahrt durch das Spielzeugland geht weiter. Scharfe Metallklingen, die an der Decke hängen, machen die Reise zu einer außerordentlichen Strapaze für Dich. An manchen Stellen wird es so eng, daß Du Dich ducken mußt, um nicht von den Metallspitzen berührt zu werden. Die Fahrt mit der Spielzeugland Bahn steht einer Fahrt mit dem Trans-Europa Expreß in nichts nach. – Ein unvergeßliches Erlebnis!



Nemo im Spielzeugland! Hier geschehen Dinge, die man sich nur im Traum vorstellen kann. Auf der Eisenbahn ist absolute Körperbeherrschung angesagt.

Der Ballon fliegt und wirft genau über Dir Bombe eine Bombe ab. Achte auf seinen Rhythmus und laufe erst dann los!





TRAUM 4

DAS MEER DER NACHT

Der vierte Traum führt Nemo in das Meer der Nacht. Er kann auch in seinem Traum nicht schwimmen und ist deshalb auf die Hilfe einiger Meeresbewohner angewiesen. Die Tiere, die er diesmal mit Süßigkeiten auf seine Seite bringen kann, sind eine Krabbe, ein Fisch und ein Frosch. Mit der Krabbe und dem Frosch kann sich Nemo verteidigen, mit dem Fisch kann er sich schnell im Wasser bewegen.

1 Die Monster Krabbe

Auf dem Meeresgrund liegen Schlüssel, „Erste-Hilfe" Kästen und Medizinflaschen im Sand vergraben. Ohne die Hilfe der Monster Krabbe könnte Nemo diese Gegenstände nie bekommen. Die Krabbe gräbt sich mit dem Jungen auf dem Rücken durch den Sand, und dabei hält sie Nemo mit ihrer großen Schere alle anderen Tiere vom Leib. Sie kann allerdings nur laufen, springen, graben und zuschnappen. Nicht schwimmen!



Mit ihrer Schere greift die Monster Krabbe alle Gegner an („B"-Knopf).

Die Krabbe setzt zum Sprung in den Sand an (Steuerkreuz nac[h] unten und „A"-Knopf).





Ach Du dicke Windel! – Ich will zu meiner Mama!!!

2 Das versunkene Geisterschiff

Dieses Wrack liegt seit hunderten von Jahren auf dem Meeresgrund. Algen und feurige Fischmäuler haben sich auf dem Schiff angevölkert und vermehrt. Jetzt ist das Schiff eine große Gefahr, an der Nemo leider nicht vorbeikommt. Mit der Krabbe kannst Du Dich unter dem Schiff durchgraben. Als Nemo mußt Du vorsichtig sein, wenn Du über dem Schiff schwimmst.





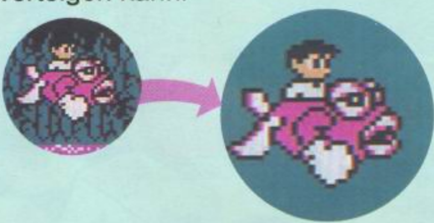


GEHEIMER RAUM

In dem Raum findest Du einen Schlüssel und einen 1-Up Nemo. Aber wo ist dieser Raum? – Die Unterwasserhöhle, die Du am besten mit dem Fisch erreichst, scheint auf den ersten Blick eine Sackgasse zu sein. Du kannst aber durch die Wand durch schwimmen und so in den Raum kommen.

3 Die unterirdische Höhle

In der unterirdischen Höhle liegt ein Schlüssel für Dich. Um dorthin zu kommen, brauchst Du die Hilfe eines geübten Wasserlebewesens. – Glubsch, der Kußmaul-Flößler, ist der richtige für diesen Job. Mit Glubsch kannst Du Dich sehr gut und schnell bewegen. Er entkommt jeder Gefahr, was wahrscheinlich auch daran liegt, daß er sich sonst nicht verteigen kann.



Glubsch hat ein Auge auf Deine Bonbontüte geworfen. Gib ihm, was sein Fischherz begehrt!







Ein weiterer Schlüssel. Hol ihn Dir als Nemo und schwimm als Frosch weiter!



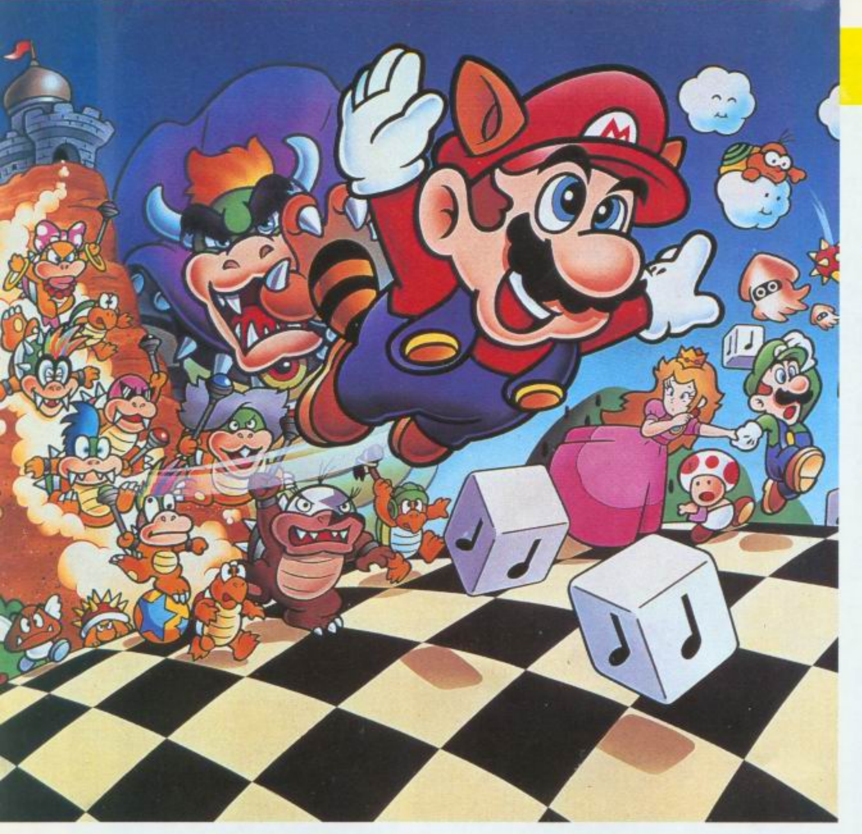
4 Der fliegende Fisch

Die letzte Herausforderung in Nemos Traum. – Ein paar fliegende Fische kommen Dir zielsicher entgegen. Du kannst Dich ducken, oder über sie springen. Auf jeden Fall solltest Du ihnen ausweichen.









SUPER MARIO BROS. 3™

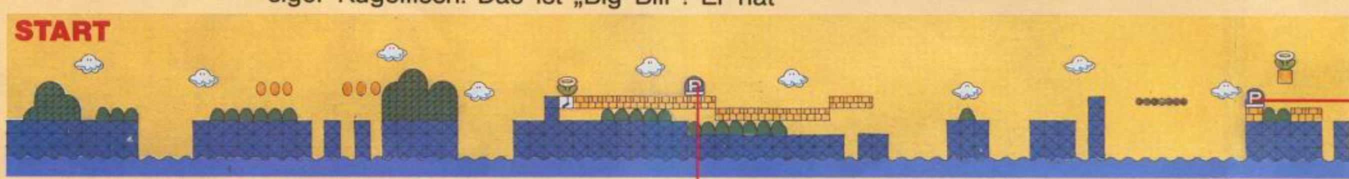
Kurzbeschreibungen der Welten 3, 4 + 5

Das dritte Abenteuer des italienischen Klempnermeisters hat es wirklich in sich und Mario hat sich einiges vorgenommen, wenn er die nächsten Welten unversehrt durchqueren will. Das Land des Wassers (Welt 3), das Land der Riesen (Welt 4) und das Land des Himmels (Welt 5) sind eine große Herausforderung für Dich und Mario. Bösartige Meeresbewohner, überdimensionale Landschaften und schwindelerregende Höhen beschreiben wir auf den kommenden vier Seiten, damit Du in etwa weißt, was Dich erwarte

WELT 3-3

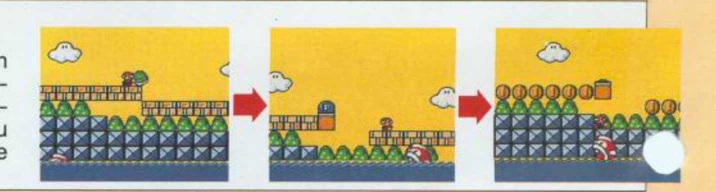
Ein Fisch namens „Big Bill"

Als Frosch-Mario bist Du hier in Deinem Element, wirst aber trotzdem ganz schön in's Schwitzen kommen. Während die Landschaft in regelmäßigen Abständen unter Wasser verschwindet, verfolgt Dich ein riesiger Kugelfisch. Das ist „Big Bill"! Er hat eine große Familie zu ernähren und ist deshalb sehr hungrig ... – nach DIR. Damit Du nicht als Fischfutter endest, ist hier natürlich größte Vorsicht geboten, besonders wenn es gerade 'Land unter' heißt. Viel Erfolg!



Der Goldschatz von Captain Nemo

Hier befindet sich ein P-Block, mit dem Du alle glänzenden Steine in Münzen verwandeln kannst. Dazu mußt Du den Stein mit dem versteckten P-Block aber erst mit der Schildkröte freilegen, indem Du sie dagegen kickst. Es gehört schon viel Geschick dazu, Dir jetzt die Münzen zu holen, denn Du mußt auf mehrere Dinge achten! Die untertauchende Landschaft und Big Bill, der nach Deinem Klempnerfleisch giert.



WELT 3-8

Ein Handwerker ist bei Wind und Wetter unterwegs

Es ist eine der schwierigsten Stellen im Land des Wassers. Auch hier taucht die Landschaft wieder regelmäßig im Wasser unter, aber diesmal so tief, daß Du keinen Halt mehr hast. Du mußt jetzt um Dein Leben schwimmen und bist Big Bill dabei hilflos ausgeliefert. Na ja, nicht ganz hilflos! – Auf der Karte unten kannst Du sehen, wo sich die lebensrettenden Efeu-Ranken befinden. Diese mußt Du allerdings erst zum Wachsen bringen, indem Du die Steine, in denen sie versteckt sind, zerstörst.



Mario entgeht den Fluten ...

..., wenn er die Efeu-Ranken emporklettert. Der Stein, in dem sich die Ranke befindet, muß aber erst zerstört werden. Entweder mit dem Schwanz von Waschbär-Mario, oder mit einer Schildkröte.



Noch mehr versteckte Münzen!

Wenn der P-Block aus dem Wasser auftaucht und Du auf ihn springst, verwandeln sich die goldenen Steine in wertvolle Münzen. Du kannst an dieser Stelle eine ganze Menge Münzen sammeln, außerdem noch einen 1-Up Pilz.



Münzen-Luftschiff

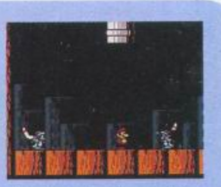
Dieses Flugschiff erscheint nur dann, wenn Du folgende mathematische Bedingungen erfüllst. – 1. Sammle eine Anzahl von Münzen, die ein vielfaches von 11 ist (z.B. 11, 22, 33, 44, ...)! – 2. Die zweite Ziffer von rechts Deines Scores, muß die gleiche sein, wie die Ziffern Deiner Münzanzahl (z.B. 9.340 bei 44). – 3. Beende die Welt mit einer geraden Restzeit (z.B. 104). – Ganz leicht, oder? Was vorher ein Kamel auf der Landkarte war, ist jetzt ein Münzen-Flugschiff (funktioniert nur in Welt 1, 3, 5 und 6).



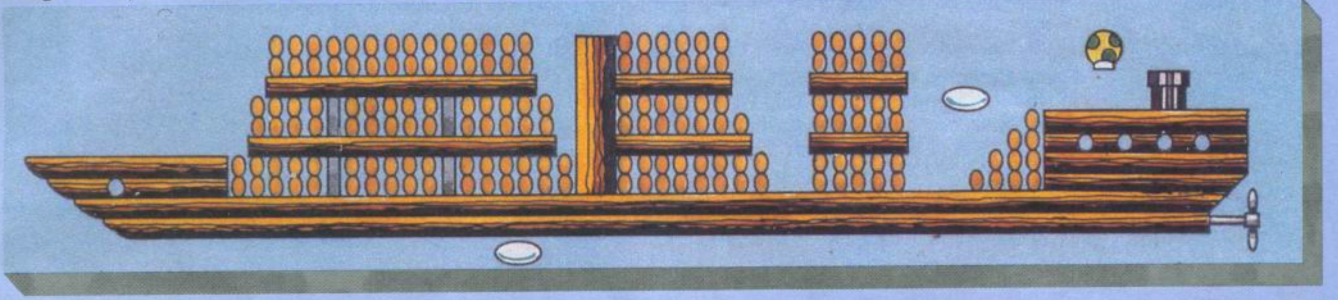
Beende diese Welt mit Blick auf die ablaufende Zeit, damit das Münzen-Flugschiff erscheint.



In diesem Stein ist ein 1-Up Pilz versteckt. Nimm Dir das Bonus Leben. Du wirst es brauchen!

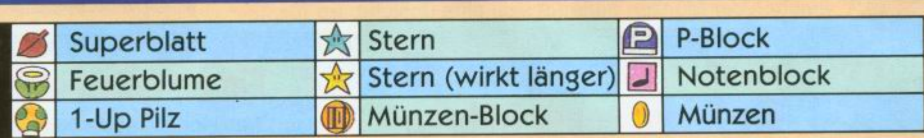


Am Ende des Münzen-Flugschiffs findest Du zwei „Bumerang-Brüder“. Gib ihnen Saures!

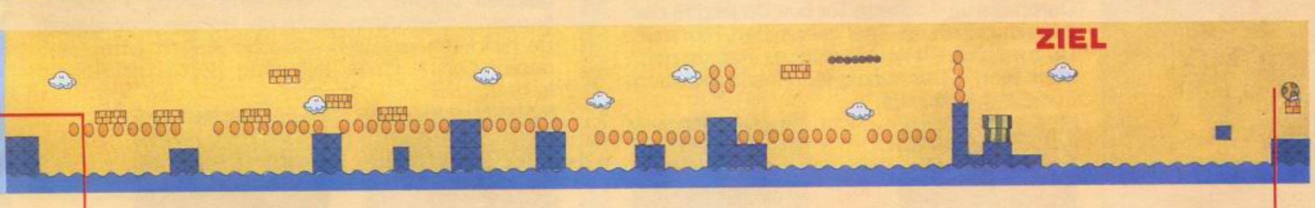




Besondere Gegenstände



Superblatt	Stern	P-Block
Feuerblume	Stern (wirkt länger)	Notenblock
1-Up Pilz	Münzen-Block	Münzen



Bau Dir eine Brücke!

Auf diesem kleinen Eisberg befindet sich ein geheimer P-Block, der erst dann erscheint, wenn Du den linken Stein mit einem der Eis-Blöcke zerstörst. Du kennst ja bereits die magische Wirkung des P-Blocks: alle goldenen Steine werden zu Münzen und umgekehrt. Die vorherige Münzenreihe rechts ist jetzt eine bequeme Brücke. Aber Achtung: der Zauber hält nur kurz an!





„... und das wäre Ihr Preis gewesen!

Wow, ein 1-Up Pilz! – Wenn Du hier nicht aufpaßt und schnell bist, dann hast Du ihn allerdings die längste Zeit gesehen. Es würde sich wirklich nicht lohnen, ein Leben für ein Bonus-Leben zu verlieren. – Big Bill ist immer noch auf der Jagd nach Dir.







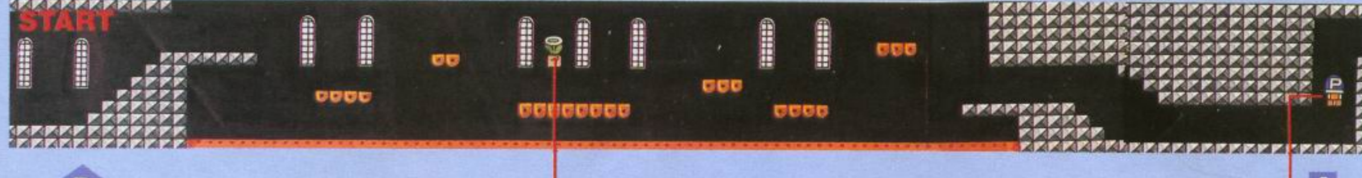


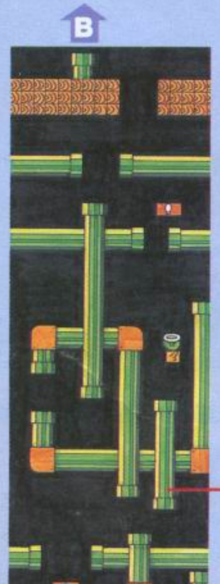


WELT 4 Mini Schloß

Das Schloß mit dem Röhren-Saal

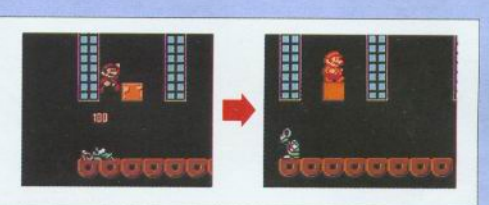
Das Land der Riesen ist in jeder Beziehung „anders". Alleine die überdimensionalen Landschaften mit den riesenhaften Schildkröten lassen Super-Mario nicht nur alt, sondern auch sehr winzig aussehen. Das zweite Mini Schloss in Welt 4 unterscheidet sich ebenfalls von allem, was Du bis jetzt kennengelernt hast.





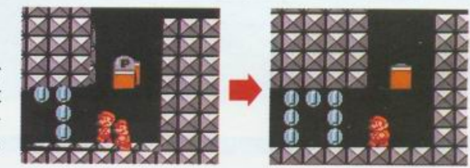
Die knochentrockene Schildkröte

Laufe zunächst über die Plattformen, damit Du nicht in die kochende Lava fällst. Sie halten Deinem Gewicht allerdings nicht lange stand und fallen dann nach unten. Beeilung also! Außerdem watscheln hier überall Zombieschildkröten herum.



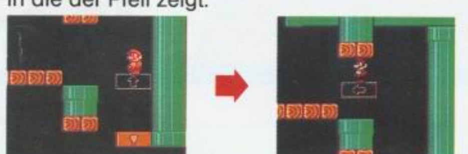
Die versteckte Tür zum Röhren-Saal

Nachdem Du die Lava überquert hast, bekommst Du wieder festen Boden unter die Füße. Eine Armee von Skeletten wandelt Dir entgegen und Du kannst einen versteckten P-Block entdecken. Wenn Du auf ihn springst, erscheinen einige Münzen. Inmitten der Münzen befindet sich eine unsichtbare Tür.



Ein Raum voller Röhren

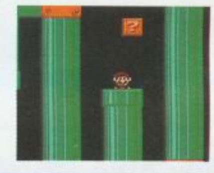
Durch die unsichtbare Tür bist Du jetzt in den geheimen Röhren-Saal gekommen. Hier mußt Du zunächst mit dem Richtungs-Aufzug nach oben fahren. Der Aufzug fährt in die Richtung, in die der Pfeil zeigt.



Ein Installateur hat's „schwör"!

Was sich ein einfacher Handwerker heutzutage alles gefallen lassen muß! Wie eine billige Postwurfsendung, wird Mario durch die Rohrpost geschickt. Da hilft kein Jammern und kein Klagen, Mario muß nach oben. – Finde den Weg durch die Röhren heraus!



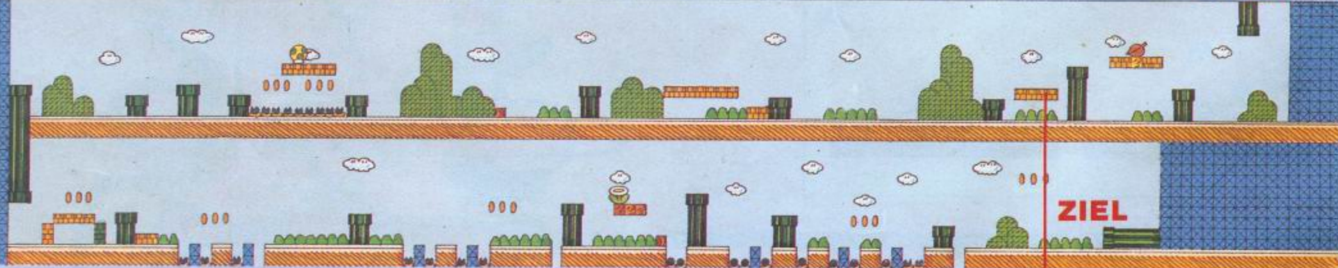




WELT 5-3

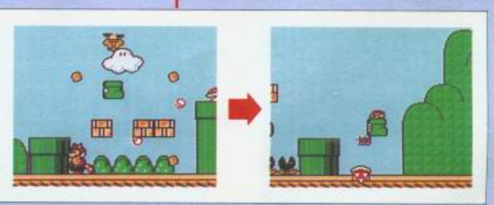
Der gestiefelte Klempner

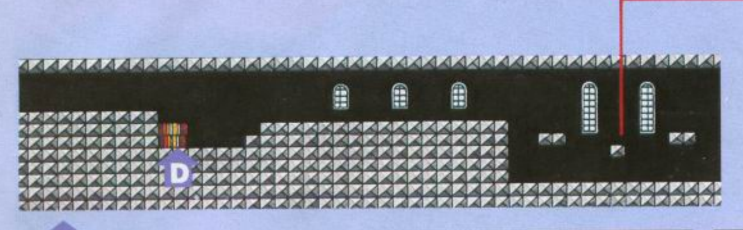
Im Land des Himmels sind Waschbär-Marios Fähigkeiten sehr von Nutzen. Darüberhinaus erhältst Du in Welt 5-3 einen ganz besonderen Gegenstand: den Stiefel von Kuribo! Was Du mit diesem Stiefel alles machen kannst, ist schon genial. – Der kleine Gumba hüpft mit seinem Riesenschuh durch die Gegend und freut sich des Lebens. Schleudere ihn trotzdem aus seinem Stiefel, indem Du von unten dagegen springst. Jetzt gehört der Stiefel Dir.



Kuribos Stiefel

Gleich am Anfang dieses Levels springt Dir ein Gumba in einem großen Stiefel entgegen. Du kannst diesen Schuh bekommen, wenn Du von unten gegen die Sohle des hüpfenden Stinkstiefels springst. Der Gumba fliegt dann in hohem Bogen raus und der Schuh fällt auf den Boden. Jetzt kannst Du selbst einsteigen und Riesensprünge machen.

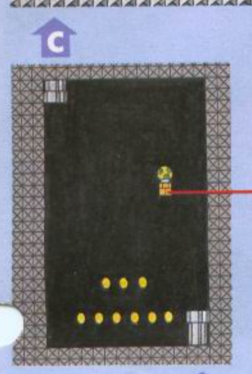




Immer wieder Bumm-Bumm!

Wenn Du Dich bisher gefragt hast, wer der Hausherr dieses merkwürdigen Mini-Schlosses ist, dann erhältst Du jetzt eine Antwort darauf. Es ist natürlich Bumm-Bumm, der in diesem gefährlichen Labyrinth das Sagen hat. Man kann ihm allerdings ernsthaftes Kopfzerbrechen bereiten, wenn man dreimal auf seinen Kopf springt. Viel Glück!





Ein 1-Up Pilz für Super-Mario

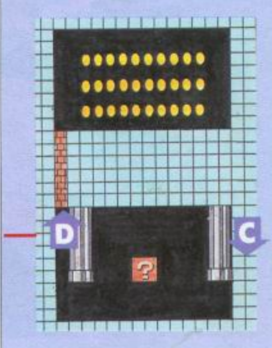
Im ersten Raum nach dem Röhren-Saal befinden sich rechts mehrere unsichtbare Blöcke, die Du als Treppe benutzen kannst, wenn Du gegen sie springst und sie sichtbar machst. Der dritte Block hält ein Bonusleben für Dich bereit.



30 Goldmünzen für Waschbär-Mario

Aus diesem Fragezeichen-Block kannst Du drei 1-Up Pilze holen. Wenn Du außerdem noch Waschbär-Mario bist, gibt es in diesem Raum eine Überraschung für Dich. Links oben ist der Gang zu einem Raum mit 30 Münzen.





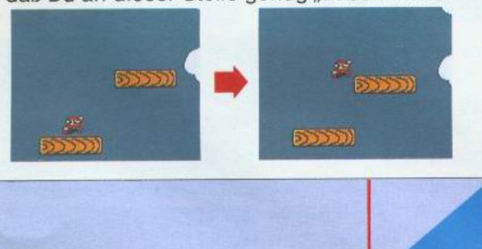
WELT 5-9

Es geht steil nach oben.

„Über den Wolken...", was mag dort wohl sein? Rotierende Plattformen und zielsichere Kanonenkugeln erschweren Dir den Weg nach oben. In diesem Abschnitt der Welt des Himmels scrollt der Bildschirm diagonal rechts nach oben. Wenn Du nicht schwindelfrei bist und keine gute Körperbeherrschung hast, bist Du hier hoffnungslos verloren. Sonst gibt es hier eigentlich keine größeren Probleme.

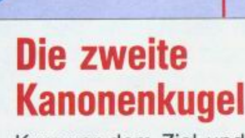
In der Luft lenken.

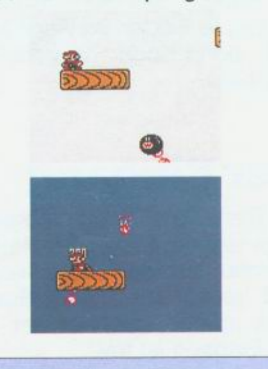
Eine Sprungtechnik, die Du bisher nicht so oft benutzen mußtest, wird jetzt lebensnotwendig. Springe nach oben und lenke erst ein wenig nach links und dann nach rechts, so daß Du die Plattform über Dir erreichst! Das hört sich schwierig an, ist aber relativ leicht, wenn Du Übung darin hast. Achte darauf, daß Du an dieser Stelle genug „Leben" hast!



Die zweite Kanonenkugel

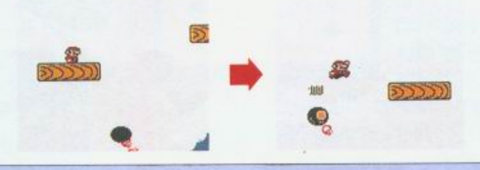
Kurz vor dem Ziel und der Erkenntnis, wie es denn nun wirklich beim lieben Gott zu Hause aussieht, bedrängt Dich eine zweite Kanonenkugel und will Dich daran hindern, Deinen Weg nach oben fortzusetzen. An ihr kannst Du aber diesmal schnell vorbeispringen.





Die Feuer-Kanonenkugel

Hier mußt Du zunächst die Kanonenkugel loswerden. Laß Dich von ihr nicht aus der Ruhe und aus dem Gleichgewicht bringen! Wenn Du weiter nach oben springst, ohne die Kanonenkugel vorher unschädlich gemacht zu haben, wird sie Dir hoch folgen.

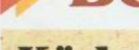


The legend of ZELDA™

DAS SIEBTE LABYRINTH

Die Bewohner von Hyrule können sich glücklich schätzen, daß Link auf ihrer Seite ist und für das „Gute" kämpft. Die Suche nach den acht Teilen des Triforce führt ihn jetzt in das siebte Labyrinth. Du kannst ihm bei seiner Suche helfen! Es erwarten Dich harte Kämpfe in dieser Unterwelt. Es ist deshalb sehr wichtig, daß Du eine Flasche „Wasser des Lebens" bei Dir hast, falls unterwegs Deine Lebensenergie knapp wird. Das „Wasser des Lebens" füllt Deine ganzen Energie-Herzen wieder auf, benutze es an einem günstigen Zeitpunkt im Labyrinth.





Bevor Du das Labyrinth betrittst...

Köder



Gib dem Goriya den Köder!

In einem der Räume des siebten Labyrinths hockt ein Goriya und blockiert die Tür zum nächsten Raum. Du könntest versuchen, ihn mit guten Argumenten dazu zu bewegen, Dich vorbeizulassen. Hoffnungslos! – Ein Köder ist das einzige, was seine schlechte Laune verbessern kann. Sieh also zu, daß Du ihm nicht ohne Köder vor die Augen trittst.

Sonderangebot

Der Händler, der sich hier unten befindet, hat heute Köder im Angebot. Wie praktisch, denn Köder brauchst Du ja schon sehr bald.

Der Eingang

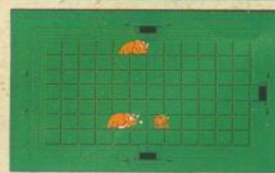


Die Eingangstür zum siebten Labyrinth ist unter diesem See versteckt. Merke Dir das Monster auf dem Foto rechts! Es treibt sich immer an diesem See herum. Wenn Du jetzt auf der Flöte spielst, trocknet der See in Null-Komma-Nichts aus. Der Eingang ist frei.

Bomben für 100 Rubine



Falls Du bisher nur acht Bomben auf einmal tragen konntest, kannst Du das jetzt ändern. Für 100 Rubine wird Deine Bomben-Tragfähigkeit auf zwölf erhöht. Gib dem alten Mann das Geld, es lohnt sich. Im siebten Level wimmelt es wieder von Dodongo's, die Du nur mit Bomben beseitigen kannst. Wenn Du genug davon hast, sind diese Riesen-Nashörner kein Problem.



Das einzige, was hilft: Bomben!

Schatz der Unglückseligen

Du kannst Dir schnell ein paar Mark auf dem Friedhof verdienen, wenn Du die umherirrenden Gespenster ein zweites Mal in's Jenseits beförderst. Tja, doppelt gemoppelt hält eben besser und deshalb verwandelt sich jeder der Untoten in einen Rubin.





Orientierungskarte

Rote Kerze

GRUMBLE, GRUMBLE...

„Triforce"-Stück

Aquamentus

I BET YOU'D LIKE TO HAVE MORE BOMBS.

-100

Du kannst mehr Bomben tragen.

THERE'S A SECRET IN THE TIP OF THE NOSE.

Kompaß

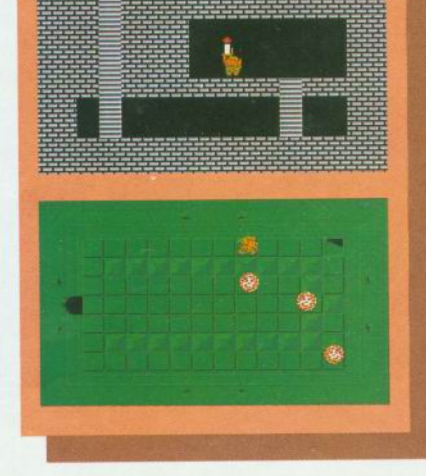
Eingang

Sesam, öffne Dich!!!

- TÜREN, die hinter einer Mauer versteckt sind. – Mit Deinen Bomben kannst Du diese Mauern sprengen, anschließend kommt die Tür dann zum Vorschein.
- TÜREN, für die Du einen Schlüssel brauchst, um sie zu öffnen. – Den „magischen" Schlüssel kannst Du unbegrenzt oft bentzen, den „normalen" nur einmal.
- TÜREN, die sich erst dann öffnen, wenn Du… – entweder alle Monster in einem Raum zerstört hast, oder – einen bestimmten Stein in dem Raum bewegst.

Der Weg zum Triforce

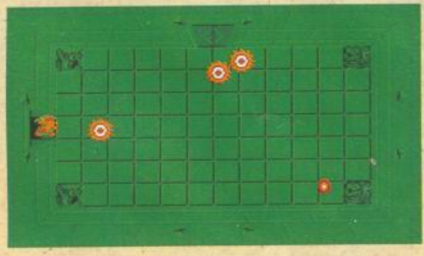
Hol' Dir die rote Kerze! Mit ihr kannst du jeden noch so dunklen Raum hell erleuchten. Das wird jetzt nämlich nötig, wenn Du Dich auf die Suche nach dem Triforce-Stück machst. Die Treppe oben rechts führt an Aquamentus vorbei direkt zum Triforce. Du bist Aquamentus, der Dich bereits erwartet, schon einmal in diesem Spiel begegnet, und zwar in Level 1.



Die häufigsten Gegner

Die Dodongos

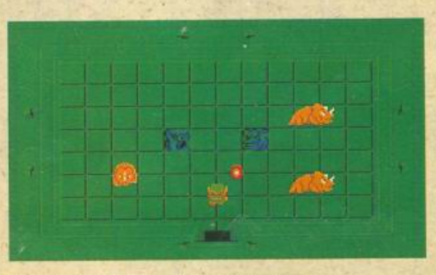
Es gibt zwei Arten, wie man die Dodongos loswerden kann… 1. Du mußt sie zweimal mit Deinen Bomben treffen. Für diese Art der Beseitigung brauchst Du natürlich genügend Bomben, oder… 2. Du wirfst eine Bombe, nutzt ihre Schreck-Sekunde und greifst dann mit Deinem Schwert an. Nach siegreichem Kampf erhältst Du die Bombe wieder.



Nieder mit den Dodongos!

Die Digdogger

Die Digdogger hassen Musik über alles. Wenn Du hier Deine Flöte benutzt, schrumpfen die Digdogger und teilen sich anschließend in drei kleinere Teile. Jetzt hast Du von der Anzahl her zwar mehr Digdogger, sie lassen sich jetzt aber leichter zerstören. – „Gib Digdoggern keine Chance!"



Die Digdogger sind sehr schnell!

FOUR PLAYERS' TENNIS

Ein neues Zeitalter hat begonnen. – Four Players' Tennis ist das erste Tennis-Spiel auf dem NES, das Du mit bis zu vier Spielern gleichzeitig spielen kannst. – Hol Dir einen, zwei oder drei Freunde und steig mit ihnen in eines der härtesten Video-Tennis-Turniere aller Zeiten ein. Du hast dabei alle Schlag-Techniken zur Verfügung, die derzeit im Tennissport geläufig sind: Serves, Volleys, Stop-Bälle, Überkopf-Schmetterbälle, Top-Spins, Slices, und viele andere. Außerdem auch etwas ganz Neues, den „Miracle Shot"! Wie der Name schon sagt, handelt es sich um einen Schuß, der nur auf einem Computer möglich ist.



Fünf Spielmöglichkeiten

Ob im Einzel gegen den Computer, oder einen Freund… Ob zu zweit in einem Doppel gegen den Computer, oder zu viert in einem super-aufregenden Tennis-Match… – Es gibt jede Menge Möglichkeiten, Four Players' Tennis zu spielen. Spaß hast Du auf jeden Fall! – Außerdem kannst Du Dir aussuchen, ob Du am großen Grand Slam Turnier teilnimmst oder einfach nur ein aufregendes Spiel mit Deinen Freunden machst.



Die Wahl des Spielers

Bevor Du loslegst, kannst Du Dir aussuchen, mit welchem Spieler Du in das Turnier gehst. Du hast die Auswahl zwischen einem Spieler mit festgelegten Eigenschaften und einem Spieler, bei dem Du die wichtigsten Eigenschaften selber bestimmst. – Mark und Nancy sind zwei Weltklasse-Profitennisspieler, bei denen Du nichts falsch machen kannst. – Wählst Du Boy oder Girl, kannst Du selber entscheiden, wo Deine Stärken liegen sollen. Außerdem kannst Du dem Star einen Namen Deiner Wahl geben.



4 Player's Grand Slam

Wenn Du die „Asmik Open" gewinnst, hast Du Dich für die Teilnahme am großen Grand Slam Turnier qualifiziert. Das Grand Slam Turnier setzt sich zusammen aus den „Australien Open", den „French Open", „Wimbledon" und den „U.S. Open".



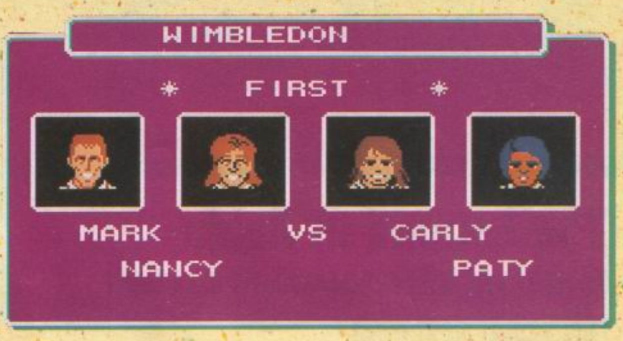
Falls Du Dich für den Single-Modus entschieden hast, nimmst Du an einem aufregenden Turnier teil. – Du wirst in Wimbledon zwar nicht auf Boris Becker oder Steffi Graf treffen, unterschätzen solltest Du Deine Gegner aber auch nicht.



Ganz am Anfang hast Du 20 Bonuspunkte zu vergeben. Überlege Dir gut, wie Du die Punkte verteilst, wenn Du Deinen Charakter gestaltest.

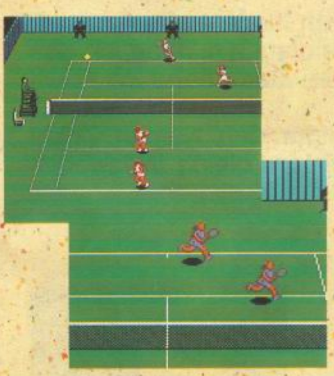
Tips und Tricks für den 4-Spieler Modus

Das besondere an Four Players' Tennis ist natürlich der 4-Spieler Modus. Im gemeinsamen Spiel mit Deinen Freunden gibt es noch einige zusätzliche Besonderheiten.



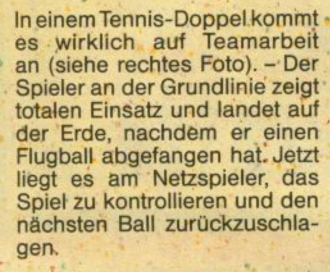


Das Tennis-Doppel auf dem NES ist fast wie im richtigen Leben. Mit allem, was dazu gehört! Und die Regeln sind natürlich auch wie im echten Tennis.

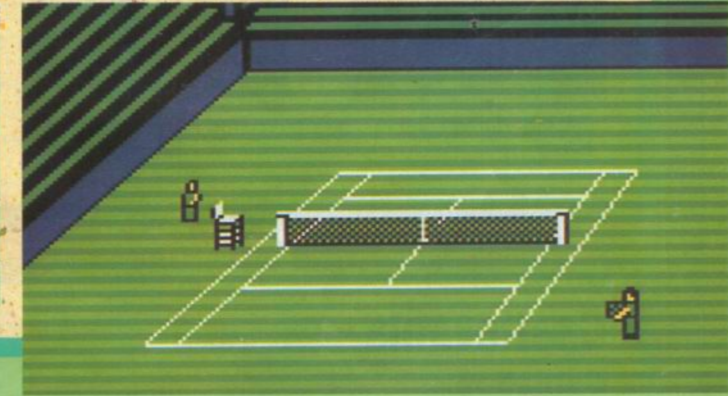


Wie im richtigen Tennissport, gibt es verschiedene Möglichkeiten, Punkte zu machen. Eine sehr beliebte Möglichkeit sind die „Passierbälle". – Du lockst Deine Gegenspieler auf eine bestimmte Seite ihrer Spielhälfte und schlägst dann den Ball auf die andere Seite. Sie werden nicht so schnell reagieren können, also geht dieser Punkt an Dich.

In einem Tennis-Doppel kommt es wirklich auf Teamarbeit an (siehe rechtes Foto). – Der Spieler an der Grundlinie zeigt totalen Einsatz und landet auf der Erde, nachdem er einen Flugball abgefangen hat. Jetzt liegt es am Netzspieler, das Spiel zu kontrollieren und den nächsten Ball zurückzuschlagen.





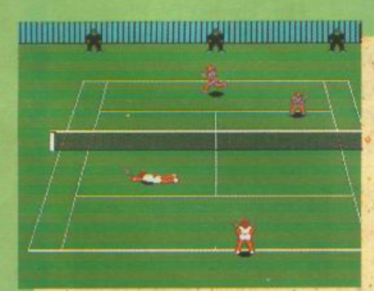




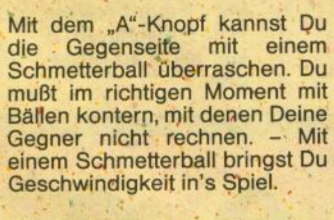
Advantage: Nintendo

An die Steuerung von Four Players' Tennis mußt Du Dich erst einmal gewöhnen. Bedenke dabei, daß Du alle möglichen Schlagtechniken mit dem Steuerkreuz und den „A" und „B" Knöpfen ausführen kannst.

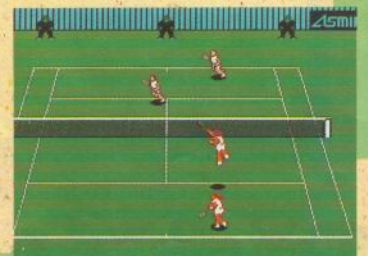
Der Super-Aufschlag ist eine Technik, die Dir garantiert zu Punkten verhilft, wenn Du sie beherrscht. Drücke beim Aufschlag das Steuerkreuz nach oben und den „A"-Knopf. Du kannst den Ball anschließend mit „A" und „B" in der Luft steuern, so daß er wie eine gezielte Bombe auf dem gegnerischen Spielfeld landet.



Der „Miracle Shot" ist eine Technik, die es nur auf dem NES gibt. Je nach dem, wieviele Miracle Punkte Du hast, kannst Du die schwierigsten Bälle annehmen und so zurückschlagen. Um diesen Schlag auszuführen, mußt Du gleichzeitig „A" und „B" drücken.



Mit dem „A"-Knopf kannst Du die Gegenseite mit einem Schmetterball überraschen. Du mußt im richtigen Moment mit Bällen kontern, mit denen Deine Gegner nicht rechnen. – Mit einem Schmetterball bringst Du Geschwindigkeit in's Spiel.



Das heißeste Doppel



Um die Nummer 1 in der Four-Players'-Tennis-Weltrangliste zu werden, brauchst Du Training, Training und nochmal Training.

TIPS VON D

The Legend of Zelda

Nintendo Entertainment System

Hallo Club Nintendo!
Ich wollte Euch ja schon lange mal schreiben, da ich aber sehr schreibfaul bin, habe ich das schon oft verpaßt.... Bei Zelda habe ich einen Trick entdeckt:
Wenn ihr einer Spielfigur den Namen Zelda gebt, fängt man mit dieser gleich im zweiten Durchgang an!

Daniel Genz, Kempen



Gib den Namen „Zelda" ein...



...Und Du startest gleich im zweiten Durchgang.

Super Mario Land

Gameboy

Hallo Club Nintendo!
Als erstes habe ich einen Spieltip für Euch: bei Super Mario Land muß man in Welt 3-3 auf der Stelle auf dem Foto hochspringen, dann erscheint ein Superpilz oder eine Blume.

Bianca Steffens, Blankenheim

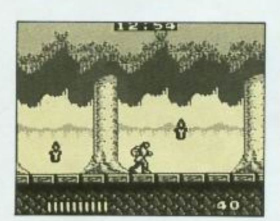


...dann bekommst Du einen Superpilz oder eine Blume.

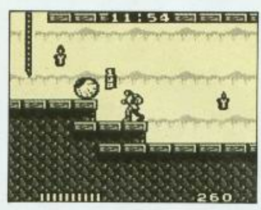
Laufe an diese Stelle und springe hoch...

Castlevania

Gameboy



Wenn Du die erste Kerze brennen läßt...



...bekommst Du beim Zerschlagen der elften Kerze ein Extraleben.

Hallo Club Nintendo!
Ich weiß bei dem Spiel Castlevania einen Trick in Stage 1. Man darf nicht die erste Kerze zerschlagen, aber die darauf folgenden doch. So kommt bei der elften Kerze ein Extraleben heraus.
Es grüßt Euch Nintendo Fan

Sebastian Schischewski, Oestinghausen

Castlevania

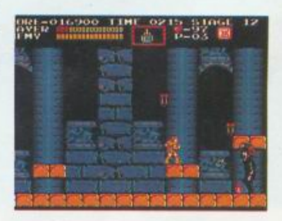
Nintendo Entertainment System

4. Runde: Diese Runde wird am leichtesten mit der Feuerbombe beendet. Herzen & Geldsäcke sowie II + III Schub erhält man, indem die Drachenskelette mehrmals bekämpft werden. Frankenstein & Igor ist leicht zu besiegen, wenn man sofort auf den Sockel vor ihnen springt und immer nur Feuerbomben wirft.

Roland Rommel, Langenselbold



Hier kannst Du III-er Schub bekommen.



Mit Feuerbomben sind Frankenstein & Igor leicht zu besiegen.













EN LESERN!

Low G Man

Nintendo Entertainment System

Hallo Club Nintendo!
Heute schicke ich Euch wieder etwas über Low G Man: in Welt 4–1 müßt ihr gleich am Anfang (!) nach links laufen bis es nicht mehr geht. Wenn ihr das habt, hüpft ihr einfach nach oben und nach links schießen. Ihr kommt dann in einer Bonusrunde heraus, in der ihr viele Dinge einsammeln könnt.



Dort ist eine Bonusrunde, wo Du viele Dinge bekommst.

In Welt 4-1 lauf gleich nach links bis zum Ende.

Maniac Mansion

Nintendo Entertainment System

Da ich in der Dezemberausgabe Ihres Club Nintendo Heftes eine Vorstellung des Spiels „Maniac Mansion" gelesen habe, habe ich mich entschlossen, Ihnen die vollständige Spielebeschreibung... zuzuschicken.
...Der fleischfressenden Pflanze gibt man mit dem Glas aus der Vorratskammer Wasser aus dem Swimming-Pool. Nachdem sie gewachsen ist, gibt man ihr die Pepsi, um sie unschädlich zu machen. So kannst Du die Lücke an der Decke erreichen.



Gieße die fleischfressende Pflanze mit dem radioaktiven Wasser aus dem Schwimmbad und sie wächst.



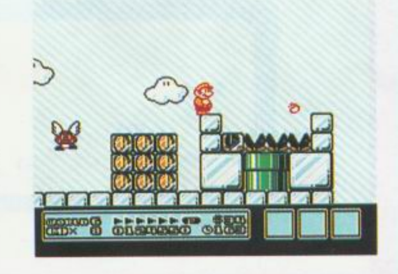
Wenn Du anschließend der Pflanze die Pepsi gibst, dann beißt sie Dich nicht mehr.

Super Mario Bros. 3

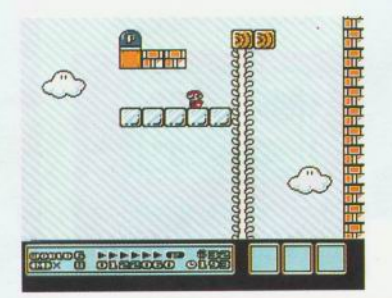
Nintendo Entertainment System

Hallo Mario,
Ich habe auch einen Tip für die Zeitschrift (auch SMB 3!):
In Level 6-10 kann man auch einen Hammeranzug ergattern. Man muß die Feuerblume nehmen und die 4 Mampfer über der Röhre auftauen. Man kann aber noch nicht in die Röhre hinein! Jetzt muß man zurück zum P-Block. Wenn man jetzt auf ihn springt, werden für kurze Zeit alle Mampfer zu Münzen! Und jetzt nichts wie rein in die Röhre!!

Wolfgang Boiger, München



Auf dieser Röhre mußt Du als Feuermario zuerst diese fleischfressenden Pflanzen auftauen.



Jetzt gehe zurück zu dem P-Block. Für eine kurze Zeit verwandeln sich die Pflanzen in Münzen. Versuche Beeilung da begrenzte Zeit und der Hammeranzug ist Dein!









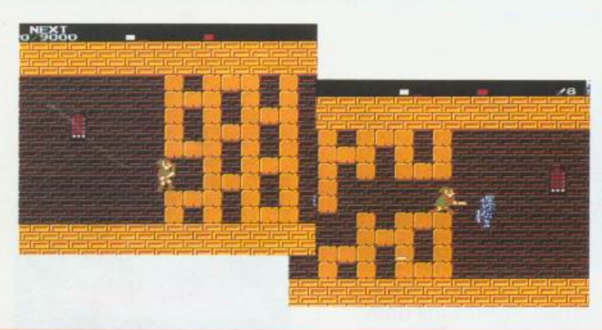




TIPS VON D

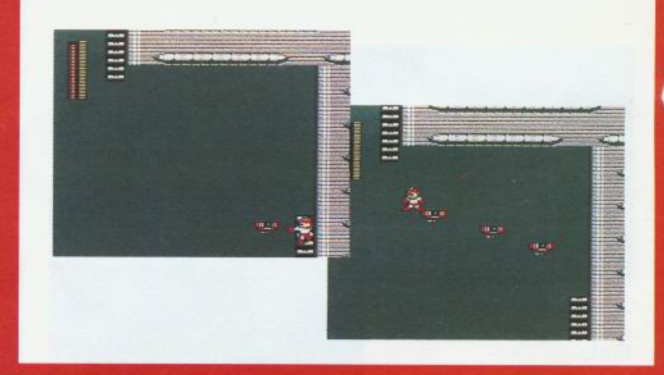
The Adventure of Link (NES)

Nachdem Du im 7. Palast mit fünf Aufzügen nach unten gefahren bist, kommst Du an eine Barriere aus zerstörbaren Steinen. Danach lauert ein gefährlicher Ritter auf Dich, der wild mit seinen Schwertern nach Dir wirft. Du kannst ihn problemlos besiegen, indem Du die Steine so zerschlägst, daß eine Treppe entsteht. Knie Dich dann rechts auf den vierten Stein von unten und schlage dann mit Deinem Schwert. Da der Ritter nicht so hoch springen kann, bist Du dort unerreichbar für ihn.



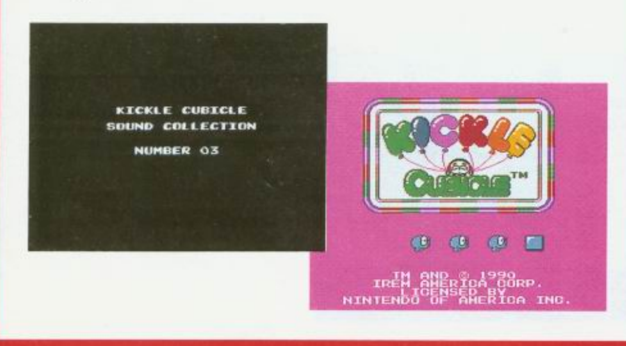
Mega Man II (NES)

Im ersten Abenteuer der Dr. Wily Stage kommst Du auf einer Leiter rechts unten in ein Bild, bei dem nur noch ganz links oben eine zweite Leiter zu sehen ist. Klettere die Leiter nicht ganz nach oben, sondern setze schon kurz vor dem Ende der Leiter „Item 1“ ein. Wenn Du jetzt mehrmals Item 1 benutzt, wirst Du an die Leiter links oben springen können. Beeilung!



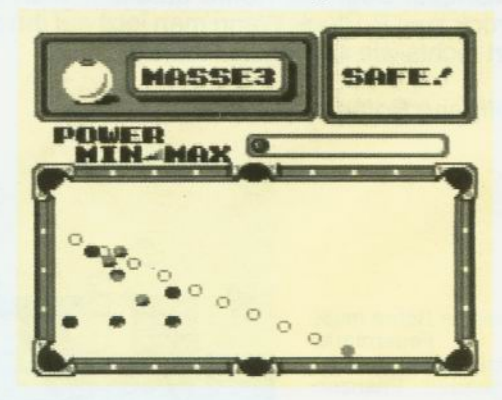
Kickle Cubicle (NES)

Bei diesem Spiel gibt es ein Soundmenü, bei dem Du Dir alle Geräuscheffekte des Spiels einzeln anhören kannst. – Und so wählst Du das Menü aus: Drücke gleichzeitig auf „A“ und „B“ auf dem Controller 2 und schalte erst dann das NES ein. Jetzt erscheint auf dem Bildschirm „Kickle Cubicle Sound Collection“. Mit dem „A“-Knopf wählst Du nun die verschiedenen Sounds aus und kannst sie Dir anhören, wenn Du das Steuerkreuz in irgendeine Richtung drückst.



Side Pocket (Gameboy)

Um in eine höhere Meisterschaftsrunde zu kommen, mußt Du eine bestimmte Punktzahl in Deiner Spielklasse erreicht haben und einen Trickstoß bewältigt haben. Um von der City- in die Stateklasse aufzusteigen, mußt Du beide Kugeln in einem Stoß versenken. Spiele dazu die weiße Kugel mit voller Stoßkraft und mit Linksdrall mitten auf die Kugel Nr. 1.

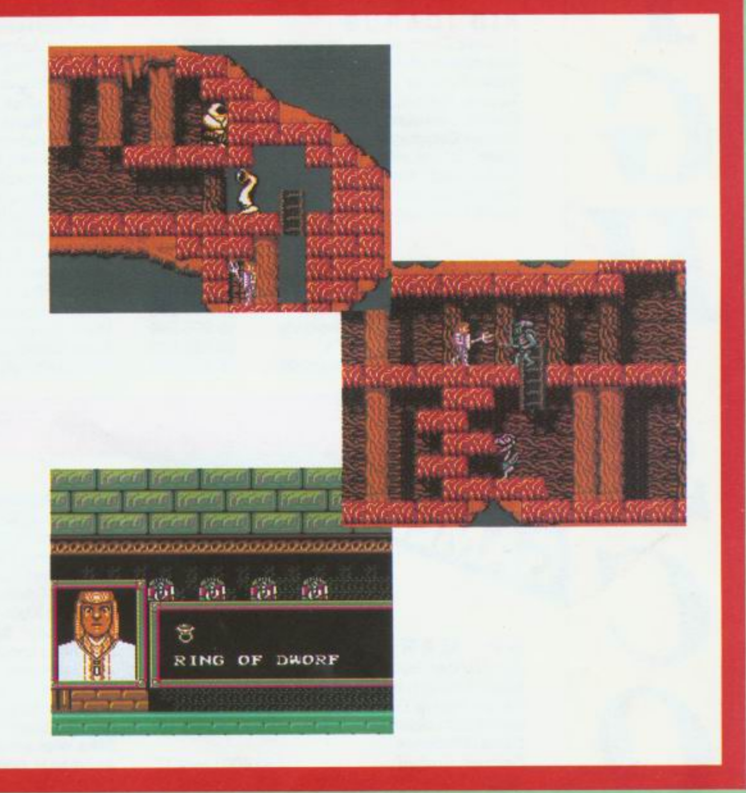




EN PROFIS!

Faxanadu (NES)

Wenn man die Stadt Daybreak nach rechts verläßt, erscheint eine verschlossene Tür. Diese kannst Du mit dem Ring aus Saphir öffnen. In dem Gebiet zwischen Conflate und Daybreak kannst Du drei wichtige Gegenstände sammeln. Den Schlachtenhelm, die Kampfrüstung und den Zauberstab. Gehe erst wenn Du alle Gegenstände gesammelt hast nach Conflate zum Guru.



Snake, Rattle 'N' Roll (NES)

Mehrere Bonusleben in Level 8: Gehe nach dem vierten See nach rechts. Dort siehst Du einen fliegenden Teppich, der sich auf und ab bewegt. Wenn Du auf den Teppich springst, transportiert er Dich nach unten zu einem Bonus-See. Auf dem Grund des Sees sind zwei Bonus-Schlangen. Hol sie Dir! – Friß dabei nicht zu viele von den Pibbly Fischen und weiche ihnen dann aus. Sind sie alle verschwunden, erscheint „ALL GONE". und Du verlierst ein Leben. Jetzt kannst Du erneut Bonus-Schlangen sammeln. Das gleiche Spiel wiederholt sich, bist Du neun Leben hast.



HIGHSCORE

NES

KID ICARUS

Name	Punkte
Thomas Zimmermann, Speyer 1	9.999.999
Ines Klitzke und René Weidner Berlin-Pankow	9.999.999
Thomas Frömel, Biberach	9.999.999
Renate Gehlhaar, Berlin 41	9.999.999
Werner Centmayer, Karlsuld	9.999.999
Mario Hähnel, Hütte	9.999.999
Stefan Bock, Kiel	9.999.999
Frederik Zimmermann, Giessen	9.999.999
Sandra Hohmann, Dortmund	9.999.999

PIN BOT

Name	Punkte
Udo Hofmann, Erlangen	99.999.999
Bernhard Marlock, Wertheim	99.999.999
Sylvio Rechenberger, Chemnitz	99.999.999
Kay Fischer, Hamburg 74	99.999.999
Sylvio Rechenberger, Chemnitz	99.999.999

Name	Punkte
Kay Fischer, Hamburg 74	99.999.999
Udo Hofmann, Erlangen	83.261.570
Hans-Peter Loihl, Westerham	76.694.220
Manfred Baumgarten, Köln 51	66.010.190
Udo Hofmann, Erlangen	65.562.080
Norbert John, Nürnberg 40	64.044.570
Frank Lebeus, Rathenow	62.348.690
Gerhard Bartz, Berlin 61	60.014.700
Ellen Franke, Köln 71	53.543.890
Michael Pelzer, Köln 41	52.582.560
Reinhard Kämpf, Frankfurt 70	50.147.950
Bernhard Marlok, Wertheim	49.212.090
Heribert Jumpertz, Bruchköbel	49.109.220
Markus König, Gladbeck	41.723.680
Marcel Krüger, Meckenheim	38.976.020
Helmut Lange, Winnenden 9	33.150.830
Gerhard Bartz, Berlin 61	33.131.730
Michael Sahrada, Berlin 41	31.270.760
Reiner Hoehl, Bellheim	31.029.900
Bernd Kieback, Jersheim-Herbitzh.	30.856.030
Alfred Hofmann, Schwabach	29.877.000
Siegfried Saathoff, Berlin 49	29.844.240
Erik Schäfer, Pirmasens	28.854.870
René Rosenbusch, O- Berlin	28.200.800
Josef Lohnert, Bamberg	27.915.500
Michael Treutner, Kassel	27.634.180
Michael Kowalczyk, Süd Kirchen	27.083.840
Roland Laschinski, Iserlohn 5	26.579.510
Sven Bleibel, Dornhan 1	25.306.370
Tino Eckhardt, Dessau	23.963.790
Heiko Krüger, Beverstedt 2	22.470.740
Ralf Schäfer, Pirmasens	22.427.040
Gerrit Bräutigam, Kassel	21.713.810
Frank Puritscher, Waibstadt	21.275.710
Torsten Lüdtke, Berlin 26	21.273.230
Wolfgang Brinkmann, Dortmund 30	20.936.870
Heribert Jumpertz, Bruchköbel	20.486.140
Thomas Spitzbarth, Offenbach	20.164.850
Gerhart Koerner, Scharnebeck	20.025.480
Michael Kraus, Frankfurt 1	19.978.040
Fred Elmhorst, Hannover	18.949.280
Sven Hannig, Essen	17.981.280
Marcus Moch, Trochtelfingen	17.365.230
Matthias + Christian Köppl, Bingen	17.306.410
Jügen Galz, Bad Homburg	17.043.940
Günther Pagitz, Prien am Chiemsee	16.870.330
Detlef Christ, Stadtland 1	16.478.170
Lothar Casselmann, Hamburg 80	16.191.300
Brigitte Naß, Hamburg 70	16.146.300
Michael Flecks, Köln 60	15.862.090
Christof Klein, Baltrum	15.382.340
Frank Böhme, Grein	15.177.120
Michael Endlich, Ludwigshafen	14.549.740
Helmut Lange, Winnenden	13.954.990
Wolfgang Durst, Berlin 61	13.815.260
Sven Stephan, Düsseldorf 12	13.424.450
Wilfried A. Hary, Saarbr.-Dudw.	13.248.000
Katja + Karsten Hirsch, Schlema	13.127.070
Christoph Ahrbecker, Hannover	12.898.540
Detlef Hinz, Bremen	12.726.660

GAMEBOY

DR. MARIO

Name	Punkte
Jan Stender, Berlin 41	858.000 Level 17
Mario Seelend, Eberswalde	652.000 Level 11
Barbra Hering, Darmstadt	306.300 Level 22
Bernd Schneider, Mainbernh.	285.200Level 19
David+Frederick Garthoff, Krefeld	260.400 Level 17
Regina Podubrin, Hamburg	258.300 Level 17
G. Drießen, Kommern	219.800 Level 19
Christian Schramm, Remsch.	121.700 Level 19
Timm Dapper, Moers 1	59.300 Level 15

DUCK TALES

Name	Punkte
Gunar Porst, Aftholderberg	13.049.000

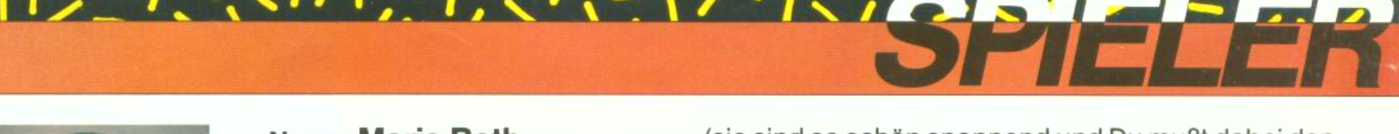
F1-RACE

Name	Zeit
Benjamin Cmiel, München 19	Course 1 37:91

SUPER MARIO LAND

Name	Punkte
Georg+Markus Sendelbeck, Nürnberg	999.999
Mario Schati, Eppelheim	999.999

Name	Punkte
Patrick Dolzinski, Ganderkesee	999.999
Jens Tober, Weferlingen	999.999
Kai Grattholf, Wiesloch	999.999
Ulf Bohland, Freudenberg	999.999
Tina Siebel, Korntal	999.999
Matthias Döring, Bendfeld	999.999
Thorsten Klein, Langenbrettach	999.999
Jan Stender, Berlin 41	999.999
Cornelius Lange, Lüdenscheid	999.999
Jan Seilheimer, Solingen 1	999.999
Sabrina Steffens, Baunatal	999.999
Arnd von Stresckow, Oserlohn	999.999
Axel Garbrecht, Berlin 28	999.999
Silke Wickenhäuser, Fürstenfeldbr.	999.999
Andreas H. Röntsch, Berlin – O	999.999
Andreas Hahn, Wegberg	999.999
Jan Burgwedel, Raisdorf	999.999
Matthias Neuber, Schwerte	999.999
Dennis Michelswirth, Verl 1	999.999
Christian Dahlke, Salzwedel	999.999
Sabine Ritter, Stuckenbrock	999.999
Jochen Hautzinger, Helmstadt	999.999
Karsten Blase, Espelkamp	999.999
Sven Löhr, Hamburg 61	999.999
Philipp Heide, Hamburg 92	999.999
Nicole Schwarz, Bissingen	999.999
David + Frederick Garthoff, Krefeld	999.999
Mirko Rüdiger, Schlein	999.999
Marco Sturm, Altötting	999.999
Michael Ebner, Buchenbach	999.999
Steffen Schneider, Adelsdorf	999.999
Tim Schlegel, Hemhofen	999.999
Daniel Holle, München 70	999.999
Oliver Rohsmann, Renningen	999.[illegible]
Dominik Jüstel, Rosenheim	999.999
Thomas Scheer, Schönecken	999.999
Timo Albers, Meschede	999.999
Ingo Barklau, Sögel	999.999
Matthias Hauer, Essen 1	999.999
Peter Reinhart, Burgtann	999.999
Werner Centmayer, Karlshuld	999.999
Tony Bruns, Jena	999.999
Stephan Griesehop, Sulingen	999.999
Sven Schmitt, Nieder-Olm	999.999
Christiane Schäfer, Essen 11	999.999
Andreas Schweizer, L.- Echterdingen	999.999
Joscha Rottmann, Steinfurt	999.999
Alexander Najort, Reichenbach	999.999
Dominik Hoffmann, Bocholt 3	999.999
Haiko Strotbek, Waldorfhäslach 2	999.999
Heiko Thelen, Düsseldorf 1	999.999
Thorsten Pöppel, Berlin 38	999.999
Sebastian Strathmann, Melle 5	999.999
Justin Pietsch, Erndtebrück	999.999
Benjamin Wadwitz, Werther	999.999
Andreas Hohnstädt, Barnstorf	999.999
Thomas Strohmann, Wehrheim 1	999.999
Martin Eggert, Hamburg 63	999.999
Torben Waleczek, Oldenburg	999.999
Guido Behr, Nettetal 1	969.030
Jürgen Schwarz, Offenburg	968.810
Bernd Schmidt, Gangelt-Berberen	946.350
Markus Siebertz, Linz	934.790
Max Graßhoff, Wendtorf	909.180
Christian Nolting, Extertal	889.1[illegible]
Katja Heimann, Hemer	868.[illegible]





Name: Maria Roth
(Mario ist ganz begeistert, weil ich fast genauso heiße wie er!)

Alter: 25 Jahre

Job bei Nintendo: Aus der Flutwelle an Briefen ist eine Sintflut geworden und so machen wir von der Korrespondenz unseren Freischwimmer in der Beantwortung Eurer megastarken Briefe.

Liebelingsspiele: Ich bevorzuge Adventure-Spiele (sie sind so schön spannend und Du mußt dabei denken), jedoch finde ich „Kickle Cubicle" mit seiner niedlichen Grafik auch sehr witzig.

High Scores: Damit kann ich leider noch nicht aufwarten – ich übe noch!

Witzigste Frage: Da von Euren Briefen einer witziger und origineller ist als der andere, weiß ich gar nicht, was ich hierzu sagen soll. Macht weiter so!!!

Was für mich am tollsten ist an Videospielen: Alles! Die Vielfalt, die Grafiken . . . Es ist einfach faszinierend!

Hobbies: Hauptsächlich Jazztanz! Außerdem interessiere ich mich für Geschichte, lese viel und – wie kann es anders sein – spiele gerne Nintendo-Spiele.

HIGH SCORE

Name	Punkte
Thomas Hutmacher, Düsseldorf 30	12.190.650
Thomas Hutmacher, Düsseldorf 30	11.852.960
Boris Ahrbecker, Hannover	11.789.210
Jutta Helwig	11.662.820
Angelika Flecks, Köln 60	11.247.860
Werner Centmayer, Karlshuld	10.979.770
Markus Henkel, Bernkastel-Kues	10.920.930
Simon Eckardt, Neustadt 1	10.489.080
Peter Büschking, Hüttenberg	10.416.280
Roland Endlich, Ludwigshafen	10.293.700
Stephanie Schopp + Dieter Gutt, Kehl	9.983.270
Johann Retz, Heidelberg	9.958.930
Steffen Busch, Berlin	9.379.390
Maria Füssel, Burgoberbach	9.204.620
Peter Wölfer, Berlin 30	9.177.840
Bernhard Lindner, Wuppertal 1	6.805.170
Peter Krause, Trittau	6.312.430
Udo Hofmann	

RC PRO AM

Name	Punkte
Gerald Samuel, Hamburg	441.340
Nicole Wadle, Burbach	336.067
Thomas Ritter, Oestrich-Winkel	333.522
Siegried Saathoff, Berlin 49	324.517
Tim Hinze, Berlin 36	271.068
Sven Hübner, Wanna	252.210
Andreas Heuberer, Olching	247.708
Björn Hägele, Roigheim	209.682
Patrick Trautner, Ludwigsburg	208.213

Name	Punkte
Marcel Schmidt, Oldenburg	190.749
Andreas Ewig, Ummendorf	190.231
Marcus Reikowski, Kölln-Reisiek	190.071
Thomas, Frömel, Biberach	189.801
Bernhard Mether, Weubstadt/Do.	186.871
Hsian Pong Ting, Berlin 30	121.970
Thiemo Meyer, Holm Sepensen	114.281
Werner Wille, Taunusstein 2	109.437
Jan Constantin, Hamburg 76	107.297

SUPER MARIO BROS III

Name	Punkte
Frank Patzer, Stadtoldendorf	9.999.990
Hardy + Maik Kliemke, Büttelborn 3	9.999.990
Gerrit Geiger, Heddesheim	3.151.720
Michael Zaspel, Regenstauf	3.019.260
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	2.314.360
Katja Dammann, Henstedt	2.000.150
Marco Remmert, Rinteln 1	1.508.340
Lars Hentzien, Hamburg 54	1.173.720
Aris Markopoulos, Solingen	1.144.310
Thomas Pers, Boxberg	1.112.830
Denni Frank, Hamburg 36	1.018.990
Manfred Flecken, Würselen	915.050
Marcel Schmidt, Oldenburg	799.200
David+Dominik Kappelhoff, Neunk. 2	779.930
Alexander Staab, Bad Kissingen	514.310
Michael März, Stuttgart 70	429.920
Manuel Zuck, Rüsselsheim	390.740
Benjamin Walter, Westerland	183.270

WIZARDS & WARRIORS

Name	Punkte
Kai Grafe, Metzingen	999.999
My-Lan Truong, Mainhausen 2	999.530
Horst Lewerenz, hamburg 96	842.605
Hans-Jürgen Glas, Neustadt/Wstr.	563.438
Martina Kneidel, Sulzemoos	524.470
Christian Mehler, Neustadt	520.495
Mathias Fischer, Augsburg	509.120
Marcel Tausch, Großostheim	445.450
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	352.735
Christian Schoch, Neunkirchen	307.555
Thomas Prinz, Bad Füssing	260.057
Alexandra Hofmann, Bad Nauheim 6	231.000
Jörg Schwarzrock, Schrobenhausen	230.600



Denni Frank, Hamburg 36

Name	Punkte
Bulla, Hetzles	858.980
Jan Schubert, Bch.-Hettingenbeuern	854.060
Ralf Kleinschmidt, Neu-Ulm	845.190
Daniela Heinrich, Unna 3	843.880
Julia Fribolin, Frankfurt 80	843.070
Holger Schönstedt, Erfurt	836.150
Christoph Gabler, Neuwied 14	835.860
Philippe Marquardt, Dortmund 1	831.950
Dominik Jakobs, Neuwied	827.210
Matthias Deinis, Leer	825.760
Thomas Kaisers, Erkrath	822.820
Benjamin Göbel, Achern 21	820.820
Kai Waehner, Effeltrich	816.450
Alexnader Wolf, Senden 3	810.750
René Verdcheval, Köln 91	800.060
Mirko Roth, Niddatal 2	784.260
Jens-Thorsten Knuth, Berlin 37	737.510
Christian Neumann, Friedberg	723.570
Benny Walk, Neumarkt	721.130
Rico Münch, Gera	718.960
Erik Reußwig, Gighorn	715.760
Ralf Bedmarek, Stein	715.330
Tobias Mathar, Düren	702.950
Stephan Lingenberg, Rörath 3	697.370
Jörn-Christian Deipman, Celle	682.830
Sascha Friedrichs, Ediger-Eller 1	677.360
Sandra Karcher, Wörth	675.650
Nico Nicolaus, Freren	674.540
Michael Schoeppe, Hamburg 26	663.796
Birgit Appel, Reichertshofen	641.070
Andreas Fischer, Aholming	640.910
vid Siebauer, Weißenburg	638.800
ko Bachmann, Rinteln 4	631.610
Stefan Adams, Kamp-Lintfort	629.540
Daniel Jonesco, Weiterstadt	628.510
Tim Callsen, Westerinfeld	615.710
Prakasch Siebauer, Weißenburg	615.220
Jens Niehoff, Siegen	599.270
Oliver Grimm-Pfaff, Stein	583.900
Hans-Peter Limburg, Köln 1	565.700
Malte Dörsam, Berlin 21	552.280
Thorsten Karg, Rauenberg	534.530
Stefan Schuette, Schwarme	527.700
Andreas Töpfl, Rodenbach	522.220
Matthias Memmel, Dettelbach	516.770
Mike Mauerer, Riedstadt	510.990
Raphael Feucht, Wertheim	507.210
Jochen Sundermann, Lage	503.230
Alexander Otte, Kraiburg/Inn	502.600
Julia Hört, Rothenbuch	501.800
Andreas Zaudig, Kerpen 1	494.740
Benjamin Cmiel, München 19	479.250
Christian Utcke, Pinneberg	466.630
Denise+Dominik Eckert, Nürnberg	461.650
Florian Bläß, Schriesheim	453.170
Grigor Khatchikian, Essen 1	450.810
Mathias Frenzel, Rüdersdorf	440.270
Tim Günter, Berlin 20	442.200
Christian Vogl, Regem	426.450
Alexander Lange, Düsseldorf 30	424.290
Tobias Kramlowsky, Holzwickede	423.500
Tobias Powalowski, Lauingen	414.320
Michael Fobe, Landshut	410.720
Björn Altenberend, Leopoldshöhe	411.110
Moritz Kirscht, Hamburg 67	404.040
Daniel Graf, Siegen	401.430
Sebastian Schaufert, Herne 2	396.470
Till Sbresny, Springe 4	393.660
Christian Baum, Kirchheimbolan.	387.170
Alexander Grein, Burgrieden	381.720
Daniel Nüse, Schwerte 1	373.550
Daniel Pauliner, Sonthofen	370.310
Lars Bohland, Freudenberg	370.000
Björn Barg, Neu-Ulm	368.830
Patrick Baldwin, Friedrichshafen	358.640
Andrea Pfeil, Gunzenhausen	351.720
Johanna Schaufert, Herne 2	348.900
Dietmar Rilling, Wannweil	342.700
Kay Mauerer, Riedstadt	309.990
Christian Jansen, Bremen 31	264.920
Timo Schewe, Steimbke	260.340
Fabian Annecke, Vechelde	254.530
Torsten Tewes, Essen 15	252.640
Marcus Voelkel, Essen-Heisingen	250.201
Sascha Czibrowski, Heiligenhaus	248.930
Michael Bold, Homburg	214.640

TENNIS

Name	Level	Ergebnis
Kay-Uwe Reiche, Braunschweig	Level 4	6:0/6:0
Thiemo Röhler, Cuxhafen 12	Level 4	6:1/6:0
Christian Wenz, Starnberg 3	Level 4	6:4/6:4

TETRIS B-TYP

Name	Punkte
Heiko Bachmann, Rinteln	84.328

PROFILE



Name: Horst Schmittner

Alter: 23 Jahre

Job bei Nintendo: Seit März 1991 Spieleberater und Gamemaster (Spieleverleih innerhalb des Consumerservice)

Lieblingsspiele: Gargoyles Quest (GB), R-Type (GB), The Adventure of Link (NES), Super Mario Bros. III (NES)

High Scores: Ich achte nicht auf meine Punkte, aber ich spiele ohne Ende und auf einmal merke ich, daß schon eine Million zusammen ist.

Hobbies: Games aller Art, Mountain Biking und 73 andere Tätigkeiten.

Witzigste Frage am Telefon: Ein Junge rief an und sagte, er habe bei Super Mario Bros. III eine Flöte in der zweiten Welt gefunden und wußte nicht wofür sie gut ist. Diese Flöten bei Mario III sind das meist gesuchteste was ich kenne, manche Leute haben schon versucht uns zu bestechen um zu erfahren wo sie versteckt sind. Der kleine Junge hatte die Flöte durch Zufall entdeckt, als ich ihm sagte das sei eine Warpzone hörte ich einen Freudenschrei.

Das tollste an Videospielen ist: Mein NES würde ich mir vergolden lassen, wie die Zeldacassetten, bloß echtes Gold. Ich habe schon einige Nächte und Tage vor dem NES verbracht, ohne NES hätte ich bestimmt geschlafen.

HEISS!

Endlich sind sie da: die neuen Spieleberater von Nintendo !!!

Falls unzustellbar, bitte an Absender zurück. Falls neue Adresse bekannt, bitte nachsenden und Anschriftenbenachrichtigungskarte an Absender:

Entgelt bezahlt
beim Postamt
6108 Weiterstadt 1

Club Nintendo Service-Team, Postfach 1306, 6108 Weiterstadt 1



DIE OFFIZELLEN

Nintendo SPIELEBERATER